

國立交通大學應用藝術研究所

碩 士 論 文

不同類型電影的用色特徵

Characteristic Color Usage in Different Film Categories



研 究 生： 吳芳怡

指導教授： 陳一平 博士

中 華 民 國 九 十 六 年 十 月

不同類型電影的用色特徵


學生：吳芳怡

指導教授：陳一平博士

國立交通大學應用藝術研究所碩士班

摘 要

自電影從黑白邁入彩色之後，色彩就成為電影形式美感的重要一環，其應用包括了模擬自然的真實顏色、營造情境氣氛或是表達某種意念的手法等等，本研究藉由分析不同電影類型的色彩，藉以了解不同內容形式的電影所展現的用色特徵。



研究中選擇愛情文藝類、恐怖驚悚類、喜劇類、科幻類、動作冒險類五種電影類型作為分析對象。每類選擇三十部影片，每部影片透過數位色彩統計軟體處理，獲得該片對比、飽和度、亮度、紅色、綠色、黃色、藍色的數值，經由計算可獲得每一類型各項色彩資訊的平均值和平均標準差。藉由圖表整理分析和單因子變異數分析，來獲得各類型影片的色彩特徵以及比較不同類型用色的異同。

研究結果發現在我們所選擇的五個類型中，用色風格呈現出兩種群聚，一是愛情文藝類和喜劇類，一是恐怖驚悚類、科幻類和動作冒險類，兩組群的用色特徵差異大，彼此皆與另一族群在色彩資訊上有多項顯著差異。愛情文藝類和喜劇類同為對比高、亮度高，以紅、黃色調為主的電影類型，恐怖驚悚類、科幻類和動作冒險類為對比低、亮度低，紅、黃色調較少，藍、綠色調較多的情況。恐怖驚悚類、科幻類和動作冒險類與另外兩類相較下藍、綠值較高，但各自的紅、黃值與藍、綠值相近，因此除了科幻類因藍色值高而較容易有偏向藍色調的情況外，恐怖驚悚類和動作冒險類並無明顯地以那一色

調為主。此外，科幻類型的亮度、紅色、綠色、黃色、藍色成分的平均標準差皆為五類最高，顯示科幻類的影片的亮度、紅、綠、黃、藍值容易因為不同片段而有幅度較大的變化。每一類型共通點為綠色值都為最低，表示電影較少充分運用綠色色調，而飽和度在各類型都無顯著差異，顯示影片鮮豔程度與類型無直接關聯。

關鍵字：電影類型、用色特徵、色彩內容分析



Characteristic Color Usage in Different Film Categories

student : Fang-Yi Wu

Advisors : Dr. I-Pen Chen

Institute of Applied Arts
National Chiao Tung University

ABSTRACT

Since the invention of color films, color has become a crucial element in the language of films on both the aesthetical and expression accounts. The typical usage of color in a film includes realistic color rendering, shaping the psychological atmosphere, and abstract expression, etc. The purpose of this study is to find out the characteristic color usages in different film categories through analyzing the color content of films in each category.

Films are classified into five main categories, i.e., Romance, Comedy, Horror & Thriller, Sci-Fi, and Action & Adventure. From each category, 30 films produced in the past 10 years were sampled for analysis. The content of a given film was sampled at a rate of 1 frame/10 sec. A custom made software, Color profiler 1.02, was used for extracting the contrast, saturation, brightness, red, green, yellow and blue values of all the sampled frames. The extracted color information was then subject to further statistical analysis. We found that among the chosen five film categories, the patterns of coloring can be divided into 2 groups — one comprised of Romance and Comedy, another Horror & Thriller, Sci-Fi and Action & Adventure. The color usage and color information in these 2 groups differs significantly. The result shows that colors in Romance and Comedy tend to be of higher contrast and luminance

and are rich in red and yellow while that in Horror & Thriller, Sci-Fi and Action & Adventure are of lower contrast and luminance and are more balanced in blue and green. Nevertheless, the latter group shows similar strength in red, yellow, blue, and green, which means that except for the blue-tinted Sci-Fi, Horror & Thriller and Action & Adventure have no distinct color tone. Sci-Fi films usually show highest average standard deviation of luminance, red, green, yellow and blue in these 5 categories. This indicates that colors of Sci-Fi films tend to vary greatly as the story progresses. Every category shows lowest value in green and there is no significant difference in saturation across categories. The green color is the least used in all types of films and the saturation of color is impartial to all categories.

Keywords : Film categories 、 Characteristic color usage 、 Color content analysis



誌 謝

回首一路走來的日子，論文在許多人的幫助和鼓勵下一點一滴累積，終於到今日完成的面貌，要感謝的人實在太多了。

首先最感謝的是陳一平老師，一直以來老師對我的耐心教導以及無限的包容，並且細心指導論文中的每個細節，讓我今天能夠順利完成這項研究。感謝張恬君老師一直以來溫暖地鼓勵我，並且在身體不適的情況下，仍然願意擔任口試老師來指導我的論文，讓我內心充滿了感激和感動。感謝賴淑雯老師多次給予關心和關懷，在對談中無論是研究內容還是其他藝術創作理念的建議都讓我獲益良多。感謝林建國老師擔任口試委員來指導我的論文，給了我許多寶貴的建議。

感謝博班的學長姊們，特別是智祥學長、翠如學姊在論文的方向和許多細節都給予我很多建議和幫助，花了很多時間從旁教導我如何做研究，讓我獲益良多。曹大哥訓誌學長也在平日給了許多建議，讓我獲益匪淺。於懋學長所撰寫的軟體，更是支撐我整份論文的靈魂關鍵，許多關於軟體的問題感謝有他幫忙解答。

感謝碩班所有可愛的同學們，中荃、新敏、宗凰、育新、俊宇、王驥等等，全體的IAA93的同學們，大家給予我加油打氣，對我的鼓勵幫忙我都十分感激。

最後感謝我的家人，我的父母和姊姊，在我這段時間給予我無限的鼓舞和支持，讓我能夠完成學業。感謝承融一直默默地從旁支持，無論是資料的蒐集或是精神上的鼓勵都給予我莫大的幫助，讓我能夠逐步完成論文的撰寫。如果沒有你們，這份論文是不可能完成的，真的非常謝謝大家。

目錄

中文摘要	I
英文摘要	III
誌謝	V
目錄	VI
圖目錄	VIII
表目錄	IX
第一章 緒論	1
1.1 研究背景與動機	1
1.2 研究目的	2
1.3 研究問題	3
1.4 研究範圍與限制	3
1.5 論文架構	5
第二章 文獻探討	6
2.1 彩色電影的發展	6
2.1.1 電影的誕生	6
2.1.2 彩色電影發展的歷程	6
2.2 電影類型的分類	8
2.2.1 電影類型的分類方式	8
2.2.2 電影類型的界定	13
2.3 色彩的象徵意義	17
2.3.1 色彩象徵意義的來源	17
2.3.2 色彩的心理感覺和色彩意象	20
2.3.3 色彩在文化的象徵意義	26
2.3.3.1 不同文明與民族的色彩觀	26
2.3.3.2 各色彩在文化中重要的象徵意義	30
2.4 電影中光影和色彩的運用	43
2.4.1 光影在電影上的運用	43
2.4.1.1 光的性質	43
2.4.1.2 光的調性	44
2.4.1.3 寫實主義與表現主義處理光影的方式	45
2.4.2 色彩在電影上的運用	46
2.4.2.1 真實主義與表現主義處理色彩的方式	46
2.4.2.2 色彩在電影中的功能與表現方式	47
2.4.2.3 電影中色彩的象徵意義與表現的氣氛	50

2.5 電影評論中的色彩描述	52
2.5.1 影評者對電影的色彩描述之整理	53
2.5.2 導演自述色調運用情況	57
第三章 研究方法	59
3.1 影片的分類與挑選	60
3.1.1 影片分類的方式	60
3.1.2 影片挑選的方式與片數	64
3.2 擷取電影色彩資訊的方法	65
3.2.1 拷貝影片	65
3.2.2 擷取影格	67
3.3 數位色彩統計軟體 Color profiler 1.02 介紹	69
3.3.1 HSB 色彩空間	70
3.3.2 Color profiler 1.02 統計的方式	71
3.3.3 界面介紹	74
3.4 資料統計分析	75
3.4.1 圖表分析	75
3.4.2 單因子變異數分析	76
第四章 研究結果	77
4.1 各類型電影色彩趨勢	77
4.1.1 五類電影各項色彩資訊之平均值	77
4.1.2 五類電影各項色彩資訊之標準差	86
4.1.3 類型內色相比較分析	95
4.1.4 各類型電影色彩特徵分析	98
4.2 單因子變異數分析 (One-Way ANOVA)	102
4.3 單因子變異數的顯著圖	108
4.3.1 各類型平均值顯著性的比較	110
4.3.2 各類型平均標準差顯著性的比較	114
第五章 結論與建議	118
5.1 研究結果回顧	118
5.2 研究不足處與後續研究與建議	134
參考文獻	136
附錄一	139
附錄二	146
附錄三	151

圖目錄

圖 1-1	論文架構圖.....	5
圖 3-1	研究方法流程圖.....	59
圖 3-2	DVD Decrypter 處理檔案.....	66
圖 3-3	DVD2AVI 處理影片.....	67
圖 3-4	VFAPI Reader Codec 1.05 處理檔案.....	67
圖 3-5	Premiere 處理影片.....	68
圖 3-6	ACDsee 轉檔.....	69
圖 3-7	HSB 色彩空間 (HSB color space).....	70
圖 3-8	轉換成 HSB 色彩長條圖.....	73
圖 3-9	色彩對比.....	73
圖 3-10	HSB 色彩長條圖.....	74
圖 3-11	Color profiler 1.02 處理影格.....	75
圖 4-1	各類型對比之平均值比較圖.....	79
圖 4-2	各類型飽和度之平均值比較圖.....	80
圖 4-3	各類型亮度之平均值比較圖.....	81
圖 4-4	各類型紅色成分(R)之平均值比較圖.....	81
圖 4-5	各類型綠色成分(G)之平均值比較圖.....	82
圖 4-6	各類型黃色成分(Y)之平均值比較圖.....	83
圖 4-7	各類型藍色成分(B)之平均值比較圖.....	84
圖 4-8	五種類型對比、飽和度和亮度平均值之比較圖.....	85
圖 4-9	五種類型紅 (R)、綠 (G)、黃 (Y)、藍 (B) 平均值之比較圖.....	85
圖 4-10	各類電影對比之平均標準差比較.....	88
圖 4-11	各類型電影飽和度的平均標準差比較.....	88
圖 4-12	各類型電影亮度的平均標準差比較.....	89
圖 4-13	各類型電影紅 (R) 的平均標準差比較.....	90
圖 4-14	各類型電影綠 (G) 的平均標準差比較.....	90
圖 4-15	各類型電影黃 (Y) 的平均標準差比較.....	91
圖 4-16	各類型電影藍 (B) 的平均標準差比較.....	92
圖 4-17	五種類型對比、飽和度和亮度平均標準差之比較圖.....	93
圖 4-18	五種類型紅 (R)、綠 (G)、黃 (Y)、藍 (B) 平均標準之比較圖.....	93
圖 4-19	各種類四種色相平均值之比較圖.....	96
圖 4-20	各類型對比-亮度比較圖.....	98
圖 4-21	各類型對比亮度長條圖.....	98

圖 4-22 各類型暖色調紅 (R) -黃 (Y) 比較圖.....	99
圖 4-23 各類型紅 (R) 黃 (Y) 色調長條圖.....	99
圖 4-24 各類型寒色調綠 (G) -藍 (B) 比較圖.....	100
圖 4-25 各類型綠 (G) 藍 (B) 色調長條圖.....	100

表目錄

表 2-1 各學者電影類型定義一覽表.....	14
表 2-2 色彩聯想、色彩象徵與色彩意象定義.....	21
表 2-3 各學者色彩心理感覺與色彩意象之敘述.....	24
表 2-4 不同文明與民族之色彩觀.....	28
表 2-5 Wei, Dimitrova & Chang 建立的色調與情緒氣氛之關係表.....	50
表 2-6 情緒氣氛與色彩、畫面的運動程度、剪接對應的關係.....	52
表 4-1 各類型各項色彩資訊之平均值.....	78
表 4-2 各類型各項色彩資訊之平均值組內標準差.....	78
表 4-3 各類型各項色彩資訊之平均標準差.....	87
表 4-4 各類型色彩平均值顯著性檢定.....	103
表 4-5 各類型色彩平均標準差顯著性檢定.....	105
表 4-6 各類型平均值之顯著性一覽圖.....	108
表 4-7 各類型平均標準差之顯著一覽圖.....	109

第一章 緒論

1.1 研究背景與動機

自一八九五年十二月二十八日，盧米埃兄弟在巴黎卡普新路咖啡館的印度廳內播放「火車到站」等短片，就正式開啓了電影時代的序幕（李彥春等，2002）。隨著日後不斷地革新發展，電影首先克服聲音的侷限，從無聲的默片變成有聲片，接著不斷地努力試圖讓電影從黑白進入彩色世界。先是最早期手工著色，直接在影片的拷貝上著色的調色法，經過不斷地嘗試與革新之後，在 1922 年迪士尼製作的卡通短片《花與樹》（Flowers and trees）中使用一種新的系統，藉由攝影機裡的三稜鏡，將光分散於三條黑白的膠片上，每一條上呈現一種原色，之後許多影片例如 1935 年製作的《庫卡拉哈》（La Cucaracha）歌舞短片，都呈現了生動的顏色，色彩從此以後真正成爲了一種重要的元素走進了銀幕的世界。

當電影走出只有黑白明暗之際時，接近真實世界的顏色自然成爲努力的目標；當膠捲再現準確自然色已不再是個技術挑戰後，電影工作者開始轉而追求自由地表現色彩。因此色彩已不單是純粹展現人所見的世界，而是可以經由導演依劇情需要或是表達個人理念的表現手法。色彩，成爲了一種強而有力的無聲語言，不單單只是電影流動畫面裡的配角，而是一個能夠暗藏寓意並且讓導演充分發揮的重要角色。

色彩既然可以傳達電影情境或詮釋劇情的手法，因此在觀賞電影時，了解色彩便是解析電影重要的步驟之一。除了導演自述外，影評人是目前了解電影色彩的專業指標，影評人往往根據敏銳的觀察、文化涵養和專業訓練作出分析和批評，檢視或推測導演所運用的色調是否有表現出劇情內容中的深層意涵和情緒張

力的變化，或特別強調某種概念、氛圍的象徵意義，例如在 Giannetti 在《認識電影》一書中就指出希利、寇拉導的《夜夜夜狂》(Savage Night)，運用紅色來象徵警告、危險及暗藏的暴力。然而一般剛接觸的觀察者或研究者在面對長時間變化迅速且富有多樣色彩的電影影格時，往往感到無所適從，容易以主觀的感知作為判斷依據，這樣可能因人的觀察注意力和主觀程度的差異，造成對影片色彩的分布和色調會有不同見解，對於未來的分析或評論也就有一定程度的偏誤。

為了避免因主觀認知造成對電影色調判斷的差異性，如何客觀地將電影色彩具體呈現出來遂成為作者感興趣且欲深入研究的目標。希望藉由一系列的指標操作模式，將一部電影中連續且富於多種顏色的影格都一一變成清楚的數值。藉由這樣的量化分析，也有助於觀察到一般導演如何處理影片中的色調，是否在不同類型電影有不同的偏好色作詮釋。因此，提供一個有別於以往直覺主觀式的分析方式，開拓電影色彩研究的新空間是本研究期待的貢獻。



1.2 研究目的

電影發展至今已被歸納出多種的類型，不同類型有各自著重的主題和情境，而這些是否普遍會影響電影色彩的運用，例如一般人認為藍、綠色相較紅、黃色系較容易有陰森之感，因此藍、綠色調是否真的如大眾印象大量貢獻給恐怖驚悚片這類型，可從分析該類型的色彩特徵，並與其他類型做比較獲得結論。為探求不同類型的色彩特徵，具體目標如下。

- (1) 建立一套量化分析電影色彩的方法，透過色彩工具對色彩資訊作客觀評量。
- (2) 探討不同電影類別的色彩特徵。
- (3) 比較不同類型的色彩特徵，分析彼此相似和相異之處。
- (4) 探討不同類型偏好某些色調的可能原因。

1.3 研究問題

本研究主要關注於色彩與電影類別的關連性，透過量化分析呈現出不同內容、形式或情境的類型之色彩特徵，主要探討的問題如下：

- (1) 不同類型的電影在色調、亮度、顏色飽和度等的處理上，是否有慣用的偏好特性？若有偏好的色彩特徵，其特性為何？
- (2) 若電影類型有各自偏好用色，類型與類型間的異同之處為何？
- (3) 電影類型用色偏好的可能原因為何？是否有受到色彩意象、文化等其他因素影響？

1.4 研究範圍與限制

本研究的範圍限制包括了以下幾點：

(1) 選擇影片的限制

不同地區因為文化背景、風俗民情的不同，在色彩意象上也會有所差異，因此本研究選擇的影片區域限制以電影工業發達的美國好萊塢為主，以避免文化差異的影響。至於其他地區電影中色彩運用的情況，未來可以進一步加以研究。

(2) 取樣媒材的限制

目前除了進電影院觀賞電影外，從到處林立的影片出租中心可知，現今數位影音光碟（DVD）已成為閱讀電影的另一主流。由於 DVD 的數位化較放映膠捲取得容易，且修復過的色彩品質往往比反覆播放刮花的膠捲穩定許多，因此本研究的取樣是以品質穩定的 DVD 為主。

(3) 電影類型和影片數目的限制

電影的劇情包羅萬象，造就了電影類型的豐富，然而在有限的時間跟人力資

源下，選擇其中幾大類型作為研究分析的對象。其中每種類型以選擇三十部影片作為研究探討的對象。

(4) 電影挑選的限制

電影產業蓬勃發展，造就了從默片時代到現今總產量十分龐大，受人力有限，無法每部片都納入研究對象，因此每類型選擇三十部為主。為避免類型內的電影會因為時代而造成顏色品質改變，加上本研究以近十年才出現的 DVD 為研究的媒材，因此選擇近十年的電影（1994-2005）更能準確取得影片原本的色彩。

由於電影數量眾多，分類方法因說法不同而有差異，加上混合類型的跨類型電影越來越多，造成電影分類的困難，因此也較少有電影分類的清單。目前少數出現的電影分類清單多是經典電影的清單，其電影從四〇年代橫跨至九〇年代，按照作者判斷或是大眾投票的方式選擇出每個年代的經典影片，因此對於期望從中選擇出各類型近十年的三十部影片具有困難度。因此在沒有以近十年電影為主且具公信力的分類清單情況下，又受限於實際租片會遇到該影片出租中心沒有典藏、已經損毀或已被外界而不知何時才能借到等等狀況，導致難以針對清單進行準確的隨機取樣的工作。因此本研究一方面以大部份出租中心較多的商業片為主，並先選擇該類型比較具有典型性或較熱門的有名影片，再以出租中心以及相關圖書館能夠租借到的影片作隨機選取以補足影片樣本數。

1.5 論文架構

首先，針對研究動機確立研究的主題與範圍，並藉著文獻探討來回顧彩色電影發展的歷史、電影類型的分類方式、色彩象徵意義和電影光影和色彩運用以及影評中的色彩描述等領域；之後，結合開發的色彩分析工具，建立一套電影色彩量化的步驟，再針對經由色彩工具分析過的數據作電影類型的分析比較。最後，將數據分析的結果進行探討提出綜合結論。

本研究的組織架構如下：

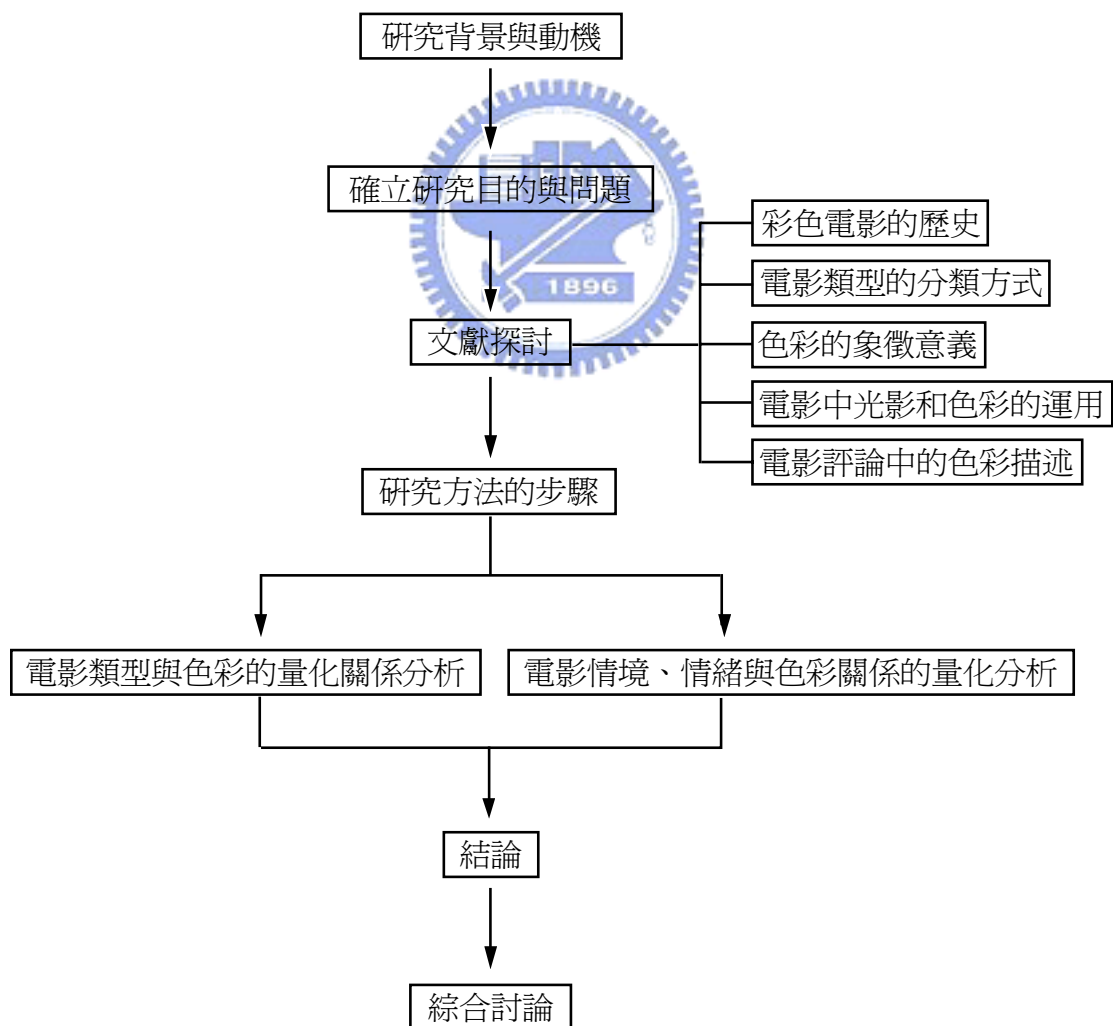


圖 1-1 論文架構圖

第二章 文獻探討

2.1 彩色電影的發展

2.1.1 電影的誕生

《工廠下班》(Workers Leaving the Lumiere Factory) 被許多電影學家認定為世界第一部電影，它是由盧米埃兄弟 (Lumiere brothers) 在巴黎拍攝製完成。在 1895 的 12 月 28 日巴黎葛蘭咖啡廳的房間內放映給觀眾看。九個月後，觀眾開始付費觀看盧米埃兄弟拍攝完成的電影，包括《火車進站》(Arrival of a Train at Station)、《嬰兒的午餐》(Baby's Lunch)、《落湯雞的澆水者》(The Sprinkler Sprinkled)。



這些電影都是在一固定位置、利用一個鏡頭，所拍攝下來的完整事件段落，或是紀錄性質影片。這些影片應該被視為會動的相片，因為從頭到尾都是未經剪接的鏡頭 (Ward, 2005；廖意蒼，民 94)。自此以後，電影的創作和觀看人數也越來越多，電影隨即發展成一項工業。

2.1.2 彩色電影發展的歷程

隨著電影工業的蓬勃發展，人們不再只滿足於黑白影片，開始嘗試將色彩帶入電影中。在默片時期，主要有三種方式可以將顏色加入黑白的影像。最早的一種是手繪 (hand-paint) 每個單獨的畫面，這種方式很少用，因為它既昂貴又費時。較常用的默片彩色處理法是著色 (tinting) 和調色 (tonting)，兩者都是在沖印階段而非在攝影機裡完成的。在著色 (tinting) 方面，把黑白的負片沖印在特

別上色的影片上（或是將拷貝在染色劑浸過），影像便呈現均勻的單色，一般而言，藍色調可以用在夜晚的景，深棕色用在室內，紅色用在戰爭。在調色（tinting）方面，使用化學方法將黑白的影像轉換成有色彩的影像，而色彩只出現在有銀質晶體的地方，拷貝透明或沒有銀的地方，染劑無法附著，因此影像愈暗顏色愈深。著色和調色等的色調控制，使藝術家對影像的情緒和美學能作相當程度的操作，可以與傳統寫實主義大不相同（Kawin,1996；李顯立，民 85）。

二〇年代，有些影片開始以彩色拍攝，好萊塢的影片偶而會使用特藝彩色公司（Technicolor）的雙調系統（two-strip system），但是這種系統一方面過於昂貴，一方面主要呈現偏於粉橘和藍綠的兩種顏色。到了三〇、四〇年代期間，好萊塢電影工業有了驚人的創新，是彩色電影的拍製。三〇年代初期，特藝彩色推出一種新的系統，藉由攝影機裡運用的一個三稜鏡，將穿越過透鏡的光線，分散於三條黑白的膠片上，每一條上呈現一種原色（primary color）。這種彩色技術在 1922 年迪士尼製作的卡通短片《花與樹》（Flowers and trees）中，第一次的公開展現。之後無論是 1935 年製作的《庫卡拉恰》（La Cucaracha）歌舞短片，呈現了攝影棚生動的顏色，還是同年初品的劇情長片《畢克夏普》（Becky Sharp），表現色彩增添歷史劇影片的吸引力，色彩製造鮮豔而飽和的顏色吸引票房的事實，讓大型片場開始使用顏色（Thompson & Bordwell,1998；廖金鳳，民 87）。

三〇年代主要的彩色系統是特藝彩色（Technicolor），以三卷分離的底片來拍攝，過程是將三捲底片將染料轉移到單一拷貝上。五〇年代，伊士曼彩色（Eastmancolor）出現，以塗有三層感光乳劑的單卷底片來作，又稱為三合一（integral tripack）或單套（monopack）系統，自此以後，單捲底片就瞬間紀錄整個看得見的光譜，成為目前彩色底片的先驅。

現在彩色影片是將感光乳劑塗在影片片基上，相對於黑白影片在光源下所產

生的影像是明暗之表現，彩色影片是把光源分析的不同波長的三原色予以明暗及色彩的表現。因為必須分為三色光（藍、綠、紅）三層感光乳劑，所以需要在影片片基上塗布多層乳劑，所以早期稱之為多層式彩色影片（陳清河，2000）。

2.2 電影類型的分類

電影由其所關心的主題、主要表現的方式和內容不同而有所區隔，造就了電影不同類型的樣貌。Kawin（1996）指出類型（genre）是電影的一種特殊種類，處理一個具有特性的主題，通常由特定的慣例手法和一再出現的人物組成。因此，每一類型的電影都有各自的特色和常見的內容形式。鄭樹森（2005）指出電影類型主要依照其內容或形式作為區分的準則，有些電影類型（film genre）是以形式來界定的，例如歌舞片必定有歌有舞；有的則是從內容來分，例如西部片以西部牛仔時代的故事呈現。電影類型無論是依照內容還是形式做區分，各類型都有其典型的內容和表現手法，成為該類型最主要架構，與其他類型有所差異。

電影隨著時代推進而有了不同風格的影片，產生了對新議題的興趣，也嘗試著用不同的手法和角度切入原本關心的舊有話題，因而類型也隨之擴大、創新與跨界結合，電影類型的複雜性因而提高，類型的區分與定義也隨著不同說法而有差異。本節整理出電影類型分類的相關研究，從中了解電影類型分類的方式和類型的定義。

2.2.1 電影類型的分類方式

電影所關心的議題和表現形式十分豐富，因此不同的研究者和評論者本著於不同的觀點，對於區分和界定電影類型的種類有不同的見解。在此列舉三本著作、美國電影學會資料庫(AFI, America Film Institute Catalog)以及電影網站的分類方式。

1. Vanoye, Frey & Leté (2002) 在《電影》一書中，將電影類型區分成十二大類。

(1) 笑鬧片 (Le burlesque) (2) 喜劇 (La comeie) (3) 西部片 (Le western) (4) 罪犯片 (Le film criminel) (5) 通俗情節劇 (Le melodrame) (6) 紀錄片 (Le documentaire) (7) 奇幻類 (Le fantastique) (8) 科幻片 (Le science-fiction) (9) 探險片和大場面影片 (Films d'aventures et a grand spectacle) (10) 實驗電影 (Le cinema experimental) (11) 動畫片 (Le dessin anime) (12) 歌舞片 (Le film musical)

2. 李彥春 (2002) 等在《影視藝術欣賞》一書，將電影類型分為五大類型，其中各類又可細分多個類型。

(1) 劇情片的樣式有：

(a) 喜劇片。(b) 驚險片 (包括偵探片、探險片、間諜片、懸疑片、恐怖片、推理片、反特片、司法片、西部片、公路片、心理分析片等等。)(c) 歷史傳記片。(d) 科幻片。(e) 兒童片。

(2) 技藝片：如歌舞片、武打片、槍戰片等。

(3) 紀錄片：紀錄片可分五類，共有時事報導片、文獻紀錄片、傳記紀錄片、風光旅遊片和戲曲片。

(4) 科教片。

(5) 美術片：動畫片、剪紙片、木偶片、摺紙片等。

3. 廖金鳳 (2001) 等在《電影指南》一書中，將電影類型區分為八大類。

(1) 警匪犯罪 (Gangster & Crime)。(2) 恐怖驚悚片 (Horror & Thriller)。(3) 歌舞音樂 (Musical)。(4) 文藝愛情 (Romance)。(5) 動作冒險類 (Action & Adventure)。(6) 喜劇 (Comedy)。(7) 科幻 (Sci-Fi)。(8) 戰爭歷史 (War & History)。

4. 美國電影學會資料庫(AFI, American Film Institute Catalog) , 將電影分爲八十二類。

(1) Adventure (冒險) (2) African American (菲裔美國人) (3) Allegory (寓言) (4) Animal (動物) (5) Animation (卡通片) (6) Arabian (阿拉伯) (7) Automobile racing (自動車比賽) (8) Aviation (航空) (9) Baseball (棒球) (10) Biblical (聖經) (11) Biography (自傳) (12) Boxing (拳擊) (13) Children's works (兒童) (14) Civil War (南北戰爭) (15) Cold war (冷戰) (16) College (大學校園) (17) Comedy (喜劇) (18) Comedy-drama (喜劇劇情) (19) Compilation (電影剪輯編輯) (20) Crime (犯罪) (21) Detective (偵探) (22) Disaster (災害) (23) Documentary (紀錄片) (24) Domestic (家庭) (25) Drama (劇情) (26) Educational/cultural (教育文化) (27) Epic (史詩) (28) Espionage (間諜) (29) Exploitation (以性或毒品等聳動題材吸引觀眾的電影) (30) Fantasy (奇幻) (31) Film noir (黑色電影) (32) Football (足球) (33) Gambling (賭博) (34) Gangster (歹徒盜匪) (35) Historical (歷史) (36) Homefront (二次大戰期間的婦女家庭社會生活) (37) Horror (恐怖) (38) Horse race (馬術比賽) (39) Island (在島嶼發生故事的電影) (40) Jungle (叢林) (41) Korean War (韓戰) (42) Legal (法律) (43) Medical (醫學的) (44) Melodrama (音樂劇) (45) Military (軍事) (46) Musical (音樂) (47) Musical comedy (音樂喜劇) (48) Mystery (神秘驚悚劇) (49) Newspaper (新聞時事) (50) Northwest (美洲西北拓荒時期電影) (51) Performance (演出演奏) (52) Police (警察) (53) Political (政治) (54) Post-apocalyptic (核子毀滅後的世界重建電影) (55) Postwar life (戰後生活) (56) Prison (監獄) (57) Psychological (心理學) (58) Religious (宗教) (59) Road (公路電影) (60) Romance (羅曼史) (61) Romantic comedy (愛情喜劇) (62) Rural (農村) (63) Satire (諷刺作品) (64) Science fiction (科

學) (65) Screwball comedy (神經喜劇) (66) Sea (海洋) (67) Show business (演藝圈) (68) Social (社會片) (69) Society (上流社會) (70) Sports (運動) (71) Suspense (心理犯罪懸疑片) (72) Swashbuckler (騎士劍客) (73) Teenage (青少年) (74) Travelogue (旅行記錄片) (75) Variety (綜藝類) (76) War documentary (戰爭紀錄片) (77) War preparedness (戰爭前備) (78) Western (西部牛仔) (79) World War I (一次世界大戰) (80) World War II (二次世界大戰) (81) Yiddish films (猶太人電影) (82) Youth (青少年)

5. 台灣電影筆記網站將電影分爲 58 類。

(1) 宣傳影片 (Propaganda) (2) 電影真理報 (Kino-Pravda) (3) 非劇情片 (Nontheatrical) (4) 紀錄片 (Documentary) (5) 時代劇 (6) 通俗劇 (Melodrama) (7) 上流社會片 (White telephone film) (8) 黑色電影 (Film noir) (9) 西部片 (Western) (10) 科幻片 (Science-fiction film) (11) 新聞片 (Newsreel) (12) 商業電影 (Commeredia film) (13) 動作片 (Action film) (14) 歌舞片 (Musical film) (15) 城市交響曲電影 (City symphony) (16) 政治教育電影 (Agit-prop) (17) 紀錄劇情片 (Docudrama) (18) 種族誌電影; 人類學電影 (Ethnographic film) (19) 資訊影片; 工業影片 (Informational film) (20) 觀光影片 (Travelogue) (21) 話題電影 (Trigger film) (22) 蛋糕喜劇 (Custard pie) (23) 芭蕾舞片 (Ballet films) (24) 歌劇片 (Opera film) (25) 劇情片 (Feature film) (26) 紀實片 (Actualite) (27) 編輯影片 (Compilation film) (28) 教育影片 (Educational film) (29) 肥皂劇 (Soap opera) (30) 感傷劇 (Weepee) (31) 黑色喜劇 (Black comedy) (32) 神經喜劇 (Screwball comedy) (33) 鬧劇 (Slapstick comedy) (34) 史詩 (Epic) (35) 傳記影片 (Biographical film) (36) 古裝片 (Costume film) (37) 哥們電影 (Buddy films) (38) 日本武士片 (Chambara film) (39) 功夫片 (Chopsocky)

(40) 戰爭片 (War film) (41) 災難片 (Disaster film) (42) 恐怖片 (Horror film) (43) 懸疑片 (Suspense film) (44) 驚悚片 (Thriller) (45) 擒兇片 (Whodunit) (46) 偵探片 (Detective film) (47) 盜匪片 (Gangster film) (48) 心理電影 (Psychological film) (49) 幻想片 (Fantasy film) (50) 性剝削電影 (Sexploitation film) (51) X 級影片；成人電影；春宮片 (X-rated movie) (53) 登山片 (Mountain film) (54) 街頭電影 (Street film) (55) 剝削電影 (Exploitation film) (56) 黑人剝削電影 (Blaxploitation film) (57) 次文化電影 (Cult movie) (58) 分段式影片 (Episode film)

6. IMDb 網路電影資料庫 (Internet Movie Database), 將電影類型區分為二十三類。

(1) Action (動作片)。(2) Adventure (冒險片)。(3) Animation (卡通片)。(4) Biography (傳記片)。(5) Comedy (喜劇片)。(6) Crime (犯罪片)。(7) Documentary (紀錄片)。(8) Drama (劇情片)。(9) Family (家庭片)。(10) Fantasy (奇幻片)。(11) Film-Noir (黑色電影)。(12) History (歷史片)。(13) Horror (恐怖片)。(14) Music (主題與音樂有關的影片)。(15) Musical (音樂歌舞片)。(16) Mystery (懸疑片)。(17) Romance (愛情文藝)。(18) Sci-Fi (科幻)。(19) Short (短片)。(20) Sport (主題與運動有關的影片)。(21) Thriller (驚悚片)。(22) War (戰爭片)。(23) Western (西部片)。

7. 國內電影 Star Boulevard 星光大道網站, 將電影類型區分為十六類。

(1) 動作。(2) 劇情。(3) 喜劇。(4) 驚悚。(5) 愛情文藝。(6) 戰爭。(7) 卡通動畫。(8) 科幻。(9) 藝術。(10) 災難。(11) 真實故事。(12) 社會寫實。(13) 情色。(14) 傳奇傳記。(15) 冒險。(16) 警匪類。

電影的類型可區分為哪幾類, 由以上分類情況可了解電影類型分類的方式不

一，幾乎每個研究者對電影都有各自認為較佳的分類方式，並且依照自身的判斷區為比較概略式、範圍較大的分法，或是比較細緻、範圍比較小的分法。無論分類的範圍較廣或是較細，在以上五種分法中至少四種分類的類型為西部片、犯罪片、歌舞片、驚悚片、動作片。五種分法共同都有的類型為喜劇片、科幻片、冒險片。不同研究者雖依照其判斷各自有不同的分類方式，但仍有不少類型具有共識成為普遍存在的既定類型。

2.2.2 電影類型的界定

不同學者和影評人對於電影類型如何區分有著不盡相同的看法，對於相同類型的界定也有相似和相異之處。本小節整理出三位研究者對電影各類型內容形式的界定以及簡述該類發展史傳達出該類型的特色列於表 2-1，並針對其中多位研究者皆有作定義的類型整理如下。

1.喜劇片：喜劇片常出現逗趣滑稽的動作，以幽默的對話，巧妙、誇張、略帶諷刺的情節，營造出一個既可諷喻時事，又能結合感人深省內容，亦可純然令人捧腹大笑的影片類型。

2.科幻片：科幻片是以科技演進和科學新知作為發想，從過去到未來不同的時空皆可為其背景，主題圍繞高科技、機器人、外星人、星際漫遊和科技引發的戰爭等，反映現實社會的疑懼，潛藏哲學或政治思考。

3.動作冒險片：動作冒險片充滿了冒險犯難，英勇事蹟。富正義感的主角往往英雄救美或拯救社會的與邪惡勢力決鬥，以精采的武打、快速的動作和驚險爆破場面著稱。

4.恐怖驚悚片：恐怖驚悚片主要藉由鬼怪、魔鬼或令人恐懼的殺人魔等來製造恐怖陰森的氣氛，反應人們潛在的畏懼、害怕、好奇又傾慕的憧憬。

表 2-1 各學者電影類型定義一覽表

研究者	喜劇片
Vanoye, Frey & Leté	喜劇是一種全世界共通卻很複雜的類型，每個國家都會以不同的喜劇元素發展出不同的趨勢。美國喜劇主要分為常民喜劇、世故喜劇、神經喜劇（screwball comedy）三類。以經濟危及為背景，故事主人翁通常來自中部務農家庭，他的天真成為笑料來源。世故喜劇選擇嘲諷上流社會，特色是對話充滿機鋒，場面調度精采。神經喜劇融合笑鬧劇快節奏、誇張和世故喜劇的精采對白、感傷故事。
李彥春	使觀眾產生不同內涵的笑的故事片。巧妙、幽默的對話，誤會、巧合、諷刺、誇張等藝術手法表現。接近平民生活、淺顯易懂、大眾化為美國喜劇片的特點。
廖金鳳	喜劇片出始沿襲於劇場嬉鬧舞劇的傳統，攝製一些滑稽逗趣的動作取悅觀眾。默片時代的，瘋狂喜劇（slapstick comedy）的打鬥嬉鬧，成了電影映演的主要號召。三〇年代神經喜劇（screwball comedy）出現，它們承襲早年瘋狂喜劇的傳統，只是電影中的俊男美女主角以他們獨特的行徑表達出對價值混淆、世風日下社會的厭棄。這些影片的瘋狂處理相當程度仍以傳統瘋狂喜劇的滑稽動作、脫線喜劇的怪異行徑的喜感為根本，嘲諷好萊塢本身也成為了好萊塢的傳統之一。這樣的趨勢造就了一連串胡鬧喜劇。變身、變性人物和語無倫次瘋狂行進的潛意識象徵，都成為了喜劇的慣性元素，成為脫離現實世界的瘋狂世界，讓喜劇片在嬉笑怒罵與批判嘲諷間遊走能無往不利。
台灣電影筆記網站	<p>黑色喜劇（Black comedy）：從悲觀、恐怖、失望和痛苦的世界觀顯現幽默趣味的電影類型。譬如《奇愛博士》（1963）是有關核子戰爭可能爆發的諷刺影片；《二十二支對》（1970）認為第二次世界大戰是荒謬和諷刺的；許鞍華的《小姐撞到鬼》（1981）則諷刺了日本軍隊及人性的黑暗面。</p> <p>脫線喜劇（Screwball comedy）：在 1930 年代中期出現的一種美國喜劇電影，描述的往往是荒唐絕倫、體統盡失的家庭衝突或愛情衝突，當然，矛盾最後總是圓滿解決。俏皮話和巧妙的故事設計，也是脫線喜劇的要素。這種電影為經濟大蕭條時期的觀眾，提供了逃避現實的賞心樂事。</p> <p>鬧劇（Slapstick comedy）：取法粗魯、帶攻擊性動作之喜劇，以不造成傷害的暴力行為為其重點。英文的典故來自一副由兩塊木頭組成的拍板。這副拍板在演員身上一打，就會發出巨響，原是劇場上的逗趣噱頭。在電影裡，最早出現鬧劇的是盧米埃的《水澆園丁》（1895）。</p>
研究者	科幻片
廖金鳳	三〇年代根據科學知識虛構的故事才正式地搬上螢幕。二次大戰之後全球逐漸形成冷戰局面、蘇美之間的太空競賽、核武威脅，原子彈爆發的陰影，都使這個類型的電影對科技進步抱持疑慮、對神秘未知懷著恐懼、對未來世界透露悲觀。六〇年代有著「反科學」的情結，有依據核戰之後老套的「毀滅世界」，也有「科學怪人情結」（Frankenstein complex）的傳統。之後的科幻片轉為壯觀的太空世界，並且將令人恐懼的外星人拍得人見人愛。類似《星際大戰》的影片，太空風貌加上神話故事性將科幻電影推向另一個高峰。近年來的數位化合成影像的發展，科幻片不論是在半截身體拖曳地面又猛然攻擊的驚悚外，又添加了精采的動作，激烈的戰鬥和轟然的爆破。

Vanoye, Frey & Leté	科幻片是非寫實的，同時可以呈現過去和未來，主題常是高科技、有未加控制的破壞力量或可怕的機器人、在銀河中旅行、科學發展的後果、星際戰爭等等，反應出一個時代的疑惑與恐懼，和恐怖片不同的是帶有哲學或政治的思考，並且成爲真實世界的影射。
李彥春	以科學原理和科學成果作依據，對未來或過去作幻想是描述。
台灣電影筆記網站	電影類型的一種，最大特色是包含了科學奇想。喬治·梅里葉的《月球之旅》(1902)公認是最早的科幻片。這類影片通常將時間設定在未來，在華麗的幻想性佈景與機器中呈現，多少會藉由奇偉的特殊效果來支撐電影。重要影片如佛列茲·朗的《大都會》(1927)藉由對未來獨裁政權的描寫提出社會批判，而《星際大戰》(1976)等系列則是描述善惡對立的未來冒險故事。
研究者	探險冒險片與動作片
Vanoye, Frey & Leté	探險片必要的元素有：行動、動作、英勇的事蹟、危險的戰爭以及歌誦人類征戰的壯觀場面。主角通常善良個性明朗，維護正義和其他高貴的情操，並使暴力合理化。好萊塢常以大成本拍攝，使探險片成爲大製作的同義詞。
廖金鳳	在好萊塢片廠形成之際，以英雄救美形象的動作冒險明星風靡了大眾。二〇年代標榜動作冒險的影片，通常都強調豪華場景，歷史情境，再添加浪漫愛情、驚險動作、決鬥和喜感。三〇至五〇年代，好萊塢的動作冒險片傾向擷取古典小說題材，呈現一個充滿懸疑、動作、歌舞愛情和異國情調場景的幻想世界。冷戰時期的氣氛孕育了龐德系列小說，至今近四十年納入國際情勢爲其故事背景，在冒險犯難中烘托出其英雄特質。到了八〇九〇年代，無論是肌肉英雄，還是落難英雄到無厘頭警探，動作片冒險片仍不脫冒險犯難地與惡勢力對決。
AFI	冒險電影主要的特色爲包含令人感到興奮，以及出乎意料的元素，通常含有著危險與動作，常會發生在外國或是某種歷史背景中。
台灣電影筆記網站	泛指以快節奏動作製造趣味的電影，如西部片、功夫片、警匪片，但某些強調動作的鬧劇亦可包含在內。
研究者	恐怖驚悚與神怪片
Vanoye, Frey & Leté	神怪片：這類型電影源自古老的神話和現實的恐懼，它的人物、主題、地點都相當有限，常反應一個國家在某時某刻的集體恐懼和憧憬。自黑白轉入彩色和特效後，神怪片已經重點放在恐怖氣氛的營造上。
廖金鳳	恐怖驚悚片：三〇年代強調恐怖的化妝、誇張的場景和精心的攝影，藉以營造出一個陰森、幽冥而充滿凶險的世界，並且增添了人類隨時可能爆發的潛藏獸性。五〇和六〇年代，帶動了一股跟蹤追殺的風潮。至此，恐怖片的死亡人數(body count)也大幅增加。恐怖片低成本製作對於血腥、暴力、古怪情結的極盡剝削。八〇年代，恐怖片氣勢多虧音樂烘托，在化妝和特殊效果上都更有上層樓的成就。大型製作、暢銷小說改編、老片新拍和混合(科幻)類型，是近年恐怖驚悚類型電影的趨勢。嗜血魔鬼的情結、不死的吸血鬼、千古的木乃伊在次放縱銀幕，尖叫哭喊永遠不絕於耳，不同的是今天有更逼真駭人的電腦合成影音特效。人們對於未知的現象、古老的傳說、潛藏的惡魔、死亡的畏懼，充滿了傾慕、同情、憧憬、害怕和好奇的心態。
AFI	恐怖片主要的目的是使觀眾感受驚恐，可能會運用一些科學虛構的元素像是會毀掉自己創作人的怪物等來作鮮明的表現。
台灣電影筆記網站	恐怖片：一種電影類型，其情節集中在描寫主要角色受到怪異驚人的事件的威脅。這種駭人的驚嚇，經常產生自超自然的力量，如《大法師》(1974)中的魔鬼，或是產生自失去控制的科學實驗，如《魔種》(1977)中的電腦。

	<p>驚悚片：以偵探、神秘事件、罪行、錯綜複雜的心理變態、或精神分裂為題材的一種電影類型。驚悚片往往兼具了偵探片、推理片、神怪片、科幻片的部分特色，但它最大的特色還在於他所營造出來的那種令人不寒而慄的效果。像亞弗列·希區考克的《驚魂記》（1960）就是著名的例子。</p>
研究者	記錄片
Vanoye, Frey & Leté	<p>紀錄片一詞涵蓋所有非劇情片、所有企圖呈現現實世界的影片。從電影的誕生開始，就有紀錄片。紀錄片並非現實，而是導演藉對現實的反映和詮釋。</p>
李彥春	<p>紀錄片是對社會政治、經濟、軍事、文化、體育和生活實況等方面做出實錄與報導的影片，此類影片以真實性為原則。紀錄片可分五類：時事報導片、文獻紀錄片、傳記紀錄片、風光旅遊片和戲曲片。</p>
研究者	愛情文藝片或羅曼史
廖金鳳	<p>愛情文藝片主要是刻畫愛或被愛的親密關係，也似乎在每一個時代的電影創作裡，一再的被歌頌、憧憬和懷疑，不同的是有人描繪一段纏綿悱惻的男女戀情，有人揭露虛偽愛情的本質，有人專注於刻劃家庭成員互動，有人對這份感情的依歸抱持著患得患失的心態，或甚至企圖顛覆這個傳統的人際關係模式。</p> <p>表面上看來文藝愛情的影片，大部分都著重於描繪個人感情的私密層面，對於一些評論則認為其實是揭露暗潮洶湧的社會現象和人性。</p>
AFI	<p>羅曼史這類型常被應用在劇情片、通俗劇或是喜劇劇情片等，通常透過求愛或是婚姻的內容著重男女之間的感情。情結的高潮點在於克服或是無法克服日常生活中一些不貞、金錢或是引誘等困難。羅曼史將愛情故事作為主線，與穿插數個浪漫情節的電影不同。</p>
研究者	笑鬧片
Vanoye, Frey & Leté	<p>笑鬧喜劇是以荒謬、非理性的滑稽效果來製造笑料。不可思議的事毫無道理的在日常生活中連連爆發，沒有時間做合理解釋。它的笑料是肢體的、暴力的，常有跌倒、打架、追逐、碰撞之類的場景，並且由以快速的、富節奏的、彼此不相連貫的笑料組成。</p>
研究者	罪犯片
Vanoye, Frey & Leté	<p>罪犯片是很複雜的，並不統一的類型。可分為三大類：盜匪片、黑色電影片和偵探片，其組成元素、內容和敘述結構都不同。</p>
研究者	通俗情節劇
Vanoye, Frey & Leté	<p>通俗情節劇的特色是濫情、激動情緒、鼓舞感情，比寫實手法電影中的激情還要強烈，偏好賺人熱淚的情節和煽情的效果，充斥飛來的橫禍、命運的打擊等情節。</p>
研究者	歌舞片
Vanoye, Frey & Leté	<p>以音樂為主要成分的影片，總稱為「歌舞片」。這類影片中，音樂不只是製造氣氛或強調某種感情，它而是影片的重心所在，直接影響影片的架構並賦予意義。</p>
研究者	驚險片
李彥春	<p>注重懸疑的設置與情節的曲折緊張，主角常在正義與邪惡較量的境遇中。包括偵探片、探險片、間諜片、懸疑片、恐怖片、推理片、反特片、司法片、西部片、公路片、心理分析片等等。</p>
研究者	歷史傳記片
李彥春	<p>表現重要歷史人物生平或重大歷史事件的故事片，在真人真事的基礎上進行藝術加工，是歷史與藝術的結合。</p>

2.3 色彩的象徵意義

色彩的存在並不單純是感官上的美感滿足而已，從最基本對顏色產生特定想像和感覺，透過時間累積慢慢成為某一民族或文明的共識，因而在其文化社會中產生意義。

文化的形成是透過學習的手段而來，也可當作是經驗的長期累積。文化一旦形成，就會控制人的行為、思想、價值觀，色彩就在如此的概念中發生作用（曾啓雄，2003）。因此一個文化的色彩觀，會深深地影響到處於該文化中的人們，不同的文化背景的人也就會對同一色彩產生不同的觀念，但也會有部分意義是跨越區域文化，讓大部份不同民族的人都有對某色會有相同的感覺。

本節針對色彩產生意義的來源以及各種色彩在文化上所象徵的意義作整理，將文化與色彩之間相互影響的關係更清楚地呈現。



2.3.1 色彩象徵意義的來源

Griggs (2006) 從 Eva Heller 的著作 *Wie Farben Wirken* 一書中，將從歷史的、心理的和文化上討論色彩的意義作整理分析，在此將其對色彩所象徵意義的來源分類整理如下。

1. 在心理上(Psychological)的影響

心理上的影響基本上是自動無意識的反應和聯想，這個叫做顏色所給的方向，這些反應是由內在個人的經驗所組成。舉個例子來說，我們所觀察到的火是紅色的，在工廠中我們也可以看到火爐、加熱器也常常因熱而變成紅色。因此我們經驗過紅色是代表著熱，所以我們內在會因此主動為這個顏色創造出一個反應和聯想。

2.在符號上(Symbolic)的影響

符號上的效果是因情感上的交流而產生而不一定要有個人的經驗。在文化之間交流的框架之內，把這樣的資訊從一個世代傳給下一個使這成爲一個文化經驗。爲了和心理上的效果做區分，Heller 認爲符號上的影響是不需要有個人的經驗的。

3.在文化上(Cultural)的影響

Heller 認爲色彩意義會受地理、地域所影響，例如：以綠色來說，在農耕文化的和在一個沙漠文化裡，綠色所代表的意義會因爲不同的文化所影響。

4.在政治上(Political)的影響

顏色在政治上的影響，會以象徵某政黨或政治理念的顏色表現在旗幟或紋章等標誌或文宣上。



5.在傳統上(Traditional)的影響

傳統上的影響包括：生產顏色的手段或者經濟上取得顏色的因素。很多的顏色和皇家有關係的，這很多是因爲在過去取得這些顏色是非常昂貴的如 royal blue, red, purple，因此傳統上也會認爲這些取之不易的色彩高貴。

心理上和符號上的影響，某色彩與某事物顏色相當，兩者自然容易聯想在一起而造成該事物的意涵成爲該色彩的象徵意義，這是一般最常見的情況。由於許多自然物的色彩在各處都一樣，因此較不容易因爲不同的文化和地域而改變其意義，像是大部分文化中紅色代表火，藍色代表天空和水，這是不同文化都有的共識。在文化上、政治上和傳統上的影響，會容易因爲不同民族、國家而有差異，受到各自的文化、政治、經濟以及該民族的宗教信仰甚至集體性對顏色的喜好而有較大的差異，其對色彩賦予意義就有不太相同的見解和印象。

除了上述的多項原因會構成人類對色彩所象徵意義的概念，也可以從人們本身對色彩意義接受的方式，來了解對一個顏色的感知有那些可能性。

Mahnke (1996) 在 *Color, Environment, and Human Response* 一書中，利用一個六階層的金字塔來描述人類對顏色的反應，順序由下而上。這個六個階層如下。

personal relationship(個人的關係)

influence of fashions, styles and trends(受到流行、風格的影響)

cultural influences and mannerisms(文化影響和格調)

conscious symbolism-association(有意識的符號聯想)

collective unconscious(無意識聯想)

biological reactions to a color stimulus(生理上對顏色的反應)

最下面兩個階層是屬於天生的不需要學習的，屬於這兩個階層的反應是跨越各種文化的，最普遍的。就像紅色對血的聯想一樣，是和後天的情況無關的。

剩下的其他階層是和後天的學習有關聯的，具有象徵性的顏色會被直接解讀成它所代表的意義，例如防火設施的紅、計程車的黃色、警車黑白的顏色，利用這些象徵性的顏色，可以讓人能快速地區分出而找到它們。

有時顏色的意義會和文化有密切的關係，在不同的文化背景下，同一種顏色往往會有不同的意義，像是白色在西方文化中代表著純潔，但在印地安文化中代表著早晨。

文化會對人類的下意識記憶有著深刻的影響，儘管顏色會隨著不同的時間象徵著不同的意義，但是對顏色的聯想會持續不變的。例如在歐洲黃色會聯想到背

叛、不忠的，是因為在中古世紀認為猶大是穿黃色的長袍，由此可知人類對黃色的聯想是會持續的。

個人的關係是指對顏色的經驗進入到無意識的記憶，一段時間很長卻被遺忘的聯想，會創造出對顏色的喜好與否。假設一個人很討厭某樣菜，但是被迫一直在一個粉紅色的房間裡吃那樣菜，在不知不覺中也會開始討厭粉紅色。這種個人經驗就會因人而異差異很大，造成每個人都會對某些顏色有特殊感覺。

色彩的意象大都一開始源自先天自然會有的聯想，接著會受到大環境慣有的色彩表徵方式和文化的教育而對部分的色彩象徵意涵有著約定俗成的觀念。隨著每年或每季的流行風格轉變，色彩運用和詮釋的角度有所改變也會影響，個人自身經驗對色彩的喜好也造成對色彩感知有差異。一個色彩對人產生的意義，大至全人類共通的色彩聯想到區域性文化對色彩的解讀，小至個人經驗產生的喜惡都會影響，而越是全人類或大區域性文化意識則越不容易改變且影響力大，越是個人性或小族群則較容易產生歧異並且影響力小。

2.3.2 色彩的心理感覺和色彩意象

色彩感覺的發生，來自於人對事物直覺的認識，所以對色彩的自然感情，很倚重個人經歷所建立的印象。人對各種色彩固有的情感，也都是大多數人的聯想感情，色彩刺激也都帶有某些範圍的語意，即所謂的色彩語言，如：紅色有令人興奮的、衝突的心理感受。當色彩具有語言特徵時，色彩成爲一種符號的範疇(張銘勳，1999)。因此，對人們而言，色彩是表達某種概念的符號，不同的顏色會傳達出不同的情感，某種色彩代表了某些特別的意義，透過與色彩接觸的瞬間即可接收到其背後已經約定俗成的訊息，其訊息即是色彩的聯想和象徵意義。各研究者對於色彩聯想、象徵和色彩意象的定義整理如下表 2-2。

表 2-2 色彩聯想、色彩象徵與色彩意象定義

研究者	時間	色彩的聯想定義
鄭國裕 林馨聳	1987	當我們看到某種色彩時，常把這種色彩和我們生活環境或生活經驗有關的事物聯想在一起，稱為「色彩的聯想」，如中國有青春、朱夏、白秋、玄冬之語又如一般人見到紅色會想到紅蘋果、消防車…等，這種色彩的聯想受過去的經驗、知識以及記憶所影響，也因年齡、性別、教養、環境、職業、時代與國民性之差異而有所不同。
林書堯	1989	某一種印象深的色彩，它會時常潛伏在我們的意識之中，一有機會即刻會浮出於心像，這種色彩因某種機會，仍然出現的，我們就稱它為色彩的聯想。這種聯想來的心像（色彩），一定和現意識有密切的關係，換句話說色彩的聯想是以現在的色彩透過色彩的記憶，喚起回憶過去的色彩的一種作用。
中井義雄 川崎秀昭	1999	看到紅色聯想到蘋果、血或太陽等，看到藍色浮現出海或天空等，色彩有著高度聯想性，有著引發某種觀念的力量。整體上具體的聯想較多，特別是有彩色此傾向明顯，無彩色則較易產生抽象的聯想。紅、藍、白的聯想特別容易集中，黃綠與綠的聯想相近，而紫色的聯想語較少。
研究者	時間	色彩的象徵定義
鄭國裕 林馨聳	1987	色彩的聯想有時是有形象的具體事物，有時則是抽象性的事物，一般而言，幼年時期所聯想的事物，以具體事物為多，隨著年齡增長，抽象性的聯想增多，這種抽象性的聯想，稱為「色彩的象徵」。
林書堯	1989	依據色彩記憶與聯想，久而久之，幾乎固定了它們專有的表情，這種深入心理的記號式的色彩表情，後來逐漸地建立起它們各自象徵的地位，於是原來是具體的色彩，慢慢能代表並表示抽象而無形的主體觀念，這就叫做色彩象徵。例如綠色，我們經常看到綠色的具體事實，於是平常看到綠色，則感覺平靜而倍加嚮往，尤其在戰地有任何一片綠紙，就極其思念而不斷回憶與聯想綠油油的景色，很快地這些具體的感受和表情，深印在人們的心中，終於變成了人們主觀的象徵性偶像，綠色象徵和平就如此在人的心理上種下了永不減退的意念。
大山正	1998	色彩讓人產生各種聯想，具有象徵性意義。白色代表潔淨、紅色代表熱情、藍色代表平靜、黃色代表快活、黑色代表悲哀。各國國旗的顏色多半是民族的象徵，象徵著自由、博愛、忠誠。
中井義雄 川崎秀昭	1999	色彩的象徵，來自於多數人的共通聯想，表達一般性或特定的意義，其中有各國所共通的，也有依民族傳統或習慣，象徵完全不同的意義，其中可以知道許多象徵是產生於色彩嗜好或宗教意義、封建制度的位階及等級。
研究者	時間	色彩意象定義
賴一輝	1993	由色彩引起的心理感覺，包括聯想、象徵、好惡以及寒暖、軟硬、興奮、沈靜等所有的感覺，綜合起來會形成色彩的意象。色彩的意象，就如同一個人的性格和做人的形象一樣，是人們對色彩的綜合性認定。色彩意象的產生，受色相不同的影響之外，彩度高低和明暗高低的色調因素，影響也很大。
賴瓊琦	1997	看見色彩產生的概念，也就是由色彩產生的心理感覺，稱為色彩意象。如淺淡色的「清新年輕」，深暗色的「正統穩重」，就是色彩的意象。不同的色彩會產生不同的色彩意象。

綜合各學者的定義作歸納，一般而言，色彩的聯想是基於人對生活周遭事物產生潛在的色彩印象，看到某色彩而能自然聯想到特定的事物上，以具體聯想居多。色彩的象徵是對於大多數人共通的色彩聯想造成既定的概念，多為抽象的象徵意義。一般認為看見色彩產生的心理感覺，包括色彩的聯想和色彩的象徵都為色彩意象。

各色彩給予人不同的心理感受，其色彩意象也隨之有差異。不少實驗印證著色彩確實能影響到人的情緒，如 Wexner(1954)的研究顯示紅色和興奮是有關連的，並且有高興和激動的感覺。藍色則有無慮、舒服、溫柔、平和的意思，並且有高興的感覺。橘色則有心神不寧、悲痛、心煩的意思，並代表著不悅的感覺。黑色是充滿力量、強壯、威嚴的意思，並代表高度地優勢。Jacoba 和 Suess(1975)對四個主要的色彩紅、黃、綠、藍進行研究，由實驗結果得知紅黃色較藍綠色更加使人感到焦慮，並且容易生氣和激動(Valdez & Mehrabian, 1994)。這些研究結果顯示了人們確實會對不同色彩有著情緒反應。

一般認為色相主要分為紅黃為主的暖色系、藍綠為主的寒色系兩大類，或是暖色系、寒色系和以綠色、紫色為主的中性色系三大類。暖色系給人溫暖的感覺，伴隨而來的是較為愉快、積極、活潑、危險、吵雜的感受，為興奮、爽朗的色彩；寒色系則與暖色系相反，給予人寒冷的感覺，較為悲傷、消極、沉著、安全、安靜的感受，為沉靜、陰鬱的色彩。而中性色彩兼具寒暖兩色的特質，整體是較溫和、平靜的色彩。

在亮度上，高亮度的色彩具有輕快、明朗、清爽、單薄、軟弱、優美、女性化的感覺，中亮度的則有無個性、附屬性、隨和、保守之感，低亮度的則是令人有厚重、陰暗、壓抑、硬、遲鈍、安定、個性、男性化的感受。整體而言，越明亮的色彩感覺越爽朗，越暗的色彩越是感覺陰鬱，這與人類追求光明的本能有關。因此無彩色中的白色具有爽朗感，黑色有陰鬱感，灰色則為中性色。在彩度上，高彩度的色彩令人感覺鮮豔、刺激、新鮮、活潑、積極性、熱鬧、有力量，中彩度的則有日常的、中庸的、穩健、文雅的感受，低彩度則是無刺激、陳舊、

寂寞、老成、消極性、無力量、樸素的感覺（林書堯，1989）。一般認為彩度越高感覺越活潑、積極、興奮，而彩度越低則感覺越沉著、消極、沉靜。

不同色相會有顯著不同的色彩意象，主要先與具體的事物作聯想，再延伸至相關事物所代表的抽象意義上。同一顏色由於對不同事物作連結而有多種象徵意義，色系越接近的色彩其象徵意義也會較接近，色系越遠的其意義則差距較大。在此針對不同色彩給予的心理感受和色彩意象的相關理論作整理於表 2-3，綜合幾位學者理論共通之處作整理如下，以了解不同色相賦予的心理感受和意義。

1. 紅色：容易聯想到血液、火焰、太陽，象徵熱情、喜悅、強烈、活潑、愛，同時也具有危險、爆發、仇恨的力量。較淺的粉紅則有愛情、甜美的意義。
2. 橙色：容易聯想到橘子、柿子等水果和晚霞，給予快樂、溫情、積極、明朗的感受，亮度或彩度較低的橙色接近大地色彩，帶有堅實、樸素之感。
3. 黃色：容易聯想到香蕉、黃金、月光等，象徵和平、光明、明快的意義。由於一般認知的黃色本身為亮度較高的色彩，多是明亮、愉快的感受較多，當黃色的亮度或彩度降低則有樸素、抑鬱或汙濁的感覺。
4. 綠色：容易聯想到草、樹木、森林，象徵著新鮮、希望、理想、安全、和平的意象。較深的綠色與輕快的淺綠不同，會有比較陰沉、深遠的感受。
5. 藍色：容易聯想到海洋、河水、天空，象徵希望、理性、科學、沉著、清涼、冷淡、憂鬱、深沉的意義。較淺的藍色感覺清爽、充滿希望，較深的藍色則是深沉、沉靜的感覺。
6. 紫色：容易聯想到葡萄、紫羅蘭，象徵高貴、優雅、神秘、美艷、女性、嫉妒之意。
7. 黑色：容易聯想到黑夜，象徵著死亡、邪惡、嚴肅、厚重、孤獨、悲哀、男性、神秘、恐怖的意義。
8. 白色：容易聯想到白雲、白雪，象徵純潔、純真、神聖、光明、樸素、潔淨

的意義。

9. 灰色：象徵著質樸、孤獨、蒼茫、無聊、苦悶的意義。

表 2-3 各學者色彩心理感覺與色彩意象之敘述

色系	研究者	時間	色彩心理感覺與色彩意象之敘述		
暖色系	鄭國裕 林馨聳	1987	暖色屬於興奮色，如：紅、橙…等色，稱為「興奮色」，會引起觀者興奮感的顏色，其中紅橙色為最興奮色。暖色具有爽朗感，為爽朗色。		
	林書堯	1989	人對暖色系的感受為溫暖、活力、喜悅、甜熟、熱情、積極、活動、華美。		
	大山正	1998	暖寒色若要從色覺視覺中來判斷溫度的話，通常的實驗結果是，紅色、黃色等的長波長顏色予人溫暖的感覺。暖色通伴隨著危險、喧嘩、快樂、不安定等的興奮感情。		
寒色系	鄭國裕 林馨聳	1987	涼色屬於沈靜色，如：藍、藍綠…等色，稱為「沈靜色」，使人有沈靜感的顏色，其中藍色為最沈靜色。涼色具有陰鬱感，為陰鬱色。		
	林書堯	1989	人對寒色系的反應為寒冷、消極、沈著、深遠、理智、休息、幽情、素靜。		
	大山正	1998	藍色等的短波長顏色予人寒冷的感覺，寒色則是安全、安靜、悲傷等的沉穩感情。		
中性色系	鄭國裕 林馨聳	1987	既不屬於興奮色也不屬於沈靜色的色彩，稱為「中性色」，如綠色與紫色，是兼具興奮與沈靜兩方面性質的顏色。		
	林書堯	1989	人對寒色系的反應為溫和、安靜、平凡、可愛。		
紅色	梅長齡	1978	給人一種力量、熱情、喜悅、煩惱、殘暴、爭奪、恐怖、仇恨的感受。		
	鄭國裕 林馨聳	1987	具體的聯想		抽象的聯想
			血液、夕陽、火焰、心臟		熱情、危險、反抗、喜慶、爆發
	塚田敢	1980	色名	具體的聯想	抽象的聯想
			紅	火、血、太陽、紅旗	熱情、強烈、革命、危險
粉紅 胭脂色			薔薇、桃、頰紅 紅豆	溫情、幸福、愛、女性的 平凡、樸素、沈著	
朝倉直己	2002	華麗、強烈、活潑的、女性、都會、豔烈的、遊戲			
橙色	鄭國裕 林馨聳	1987	具體的聯想		抽象的聯想
			橘子、柳橙、晚霞、秋葉		快樂、溫情、熾熱、明朗、積極
	塚田敢	1980	色名	具體的聯想	抽象的聯想
			橙	橘子、柳橙、柿子	溫情、陽剛、快活、嫉妒
			皮膚色	肌膚、粉餅	明快、和平、溫和、美食
			紅褐色	磚瓦、紅土	堅實
茶紅色			土、巧克力	剛健、堅實	
駱駝色	駱駝、襯衫	平凡、中性、樸素			
褐色	土	剛健、堅硬、苦味			
朝倉直己	2002	高興、狂歡、高尚、熱鬧、行動、快樂、滿足			

黃色	梅長齡	1978	給人一種莊嚴、高貴、柔弱、和平、放肆、嫉妒的感受			
	鄭國裕 林馨聳	1987	具體的聯想		抽象的聯想	
			香蕉、黃金、黃菊、注意信號		明快、光明、注意、不安、野心	
	塚田敢	1980	色名	具體的聯想		抽象的聯想
			黃	檸檬、月、油菜花		平和、光明、明快、活潑、安全
鶯色			黃鶯		樸素、抑鬱、猜疑	
橄欖色			橄欖		沈靜、寂寞、污濁	
淺黃	奶油		未熟、明快、平和			
朝倉直己	2002	希望、爽快、時髦、年輕、快樂、柔和、愉快				
綠色	梅長齡	1978	給人一種永久、勝利、健全、希望、年輕、和平的感受			
	鄭國裕 林馨聳	1987	具體的聯想		抽象的聯想	
			樹葉、公園、草木、安全信號		和平、理想、希望、成長、安全	
	塚田敢	1980	色名	具體的聯想		抽象的聯想
			綠	葉、草原		平和、希望、安全、新鮮
			白綠	水、銅綠		希望、明快、清涼
淺綠			嫩葉、嫩草		青春、希望、平和	
深綠	森林		深遠、陰沈			
朝倉直己	2002	新鮮、靜息、理想、清純、安穩、田園、藍春				
藍色	梅長齡	1978	給人一種森嚴、冷酷、陰狠、浩渺、智慧、深沉的感受			
	鄭國裕 林馨聳	1987	具體的聯想		抽象的聯想	
			海洋、藍天、湖海、遠山		沈靜、涼爽、憂鬱、理性、自由	
	塚田敢	1980	色名	具體的聯想		抽象的聯想
			藍	海、天空		希望、悠久、清澈
天藍			天空、水		希望、清淨、平和、理想、清涼	
靛藍	海		深遠、沈靜、希望			
朝倉直己	2002	沈著、科學的、理智的、有速度、冷淡的、擔心				
紫色	梅長齡	1978	給人一種美麗、誠懇、艷媚、希望、愛情、妒殺的感受			
	鄭國裕 林馨聳	1987	具體的聯想		抽象的聯想	
			葡萄、茄子、紫菜、紫羅蘭		高貴、神秘、優雅、嫉妒病態	
	塚田敢	1980	色名	具體的聯想		抽象的聯想
紫			紫羅蘭		高貴、優雅	
淺紫	牽牛花		明快、溫情、女性的			
黑色	梅長齡	1978	給人一種神秘、悲哀、嚴肅、沉默、死亡、懺悔的感受			
	鄭國裕 林馨聳	1987	具體的聯想		抽象的聯想	
			夜晚、頭髮、木炭、墨		死亡、恐怖、邪惡、嚴肅、孤獨	
朝倉直己	2002	嚴肅、拘謹、機械的、厚重、男性、非法、夜間、工作				
白色	梅長齡	1978	給人一種潔淨、樸素、光明、貞靜、和平、失望的感受			
	鄭國裕 林馨聳	1987	具體的聯想		抽象的聯想	
			白雪、白雲、白紙、護士		純潔、樸素、虔誠、神聖、虛無	
朝倉直己	2002	清潔、神聖、純真、浪漫的、爽朗、瀟灑				
灰色	梅長齡	1978	給人一種無告、蒼茫、淒涼、煩惱、苦悶、絕望的感受			
	朝倉直己	2002	質樸、無聊、澀滯、孤獨、病態、認真			

2.3.3 色彩在文化的象徵意義

不同的民族都有各自悠久的歷史文明與文化，不論各自的文化背景差異有多大，色彩與文化總是緊密地連結。儘管在不同的文化裡，樣式、設計有很大的不同，色彩所代表的意義也不盡相同，但是他們在顏色的運用上卻還是會有一些相似之處（Fehrman & Fehrman, 2000）。本節先根據廿一世紀研究會（2005）對各文明的色彩觀作整理，以呈現不同文化、宗教對色彩所代表意義的概念，在針對各色彩在文化中重要的象徵意義作分析整理

2.3.3.1 不同文明與民族的色彩觀

1. 古埃及的色彩觀：

古埃及人認為白色象徵孕育生命的陽光，為神聖生命力的代表。而黃色和金色代表太陽，因此本身就被認為是終極的神。黑色一方面讓人聯想到黑夜或是在來世復活前必須通過的黑暗世界，但由於尼羅河帶來肥沃的黑色土壤以利於耕作，因此黑色又代表生命。一般文化中常被認為代表生命力與活力的紅色，在埃及卻代表不毛的沙漠，因此紅色代表死亡。由於肥沃黑色土壤可孕育出豐碩的植物，綠色也跟著象徵生命力與豐饒的物產。

2. 伊斯蘭教的色彩觀：

伊斯蘭教所處的中東地區地處沙漠，因此對於綠洲的渴望與嚮往特別深，認為綠色代表植物象徵生命力，更是心目中樂園的顏色。基於對綠色樂園的典故，各地的清真寺圓形寺頂以及伊斯蘭各國聯盟的盟國旗大都使用綠色。白色象徵不含雜質的純粹與純潔。生前積善的人死後能進入綠色樂園，能擁有清純無瑕的新娘，在《古蘭經》中稱這些新娘為「白色處女」。白色也象徵對神的忠誠，源自於《古蘭經》中，擁有白衣天使加百列將神的啓示傳達給先知穆罕默德。白色也

代表悲傷，源於以白色包裹屍體，為裝扮亡者的顏色。黑色象徵著黑暗世界、死亡、悲傷；不過，伊斯蘭教民眾同時認為黑色是代表克服、打擊死亡與悲傷的顏色。這層象徵意義源於西元八世紀中葉，阿巴斯家族為報仇豎起黑色旗幟宣戰，後來阿巴斯王朝頭巾選擇黑色來表示這股精神。紅色在伊斯蘭國家國旗中多是象徵在獨立鬥爭中犧牲者的鮮血，也代表支持獨立的民眾的熱情。《古蘭經》記載，神派頭包紅巾的天使軍團幫助穆罕默德獲勝，因此在聖戰中，紅色代表天使援軍的顏色。紅色同時又象徵火焰，代表著世界末日時，沒有獲得神的認可的人，就會被推到地獄中被火焰吞噬。

3.中國陰陽五行的色彩觀

對中國而言，東方是太陽升起的方位、生命氣息的起源之地，可對應到植物的顏色綠色。南方是陽光普照的溫暖地帶，視為火的顏色，因此代表色是紅色。西方則與金屬相對應，和冰冷的水相較，金色（白色）的溫度還能帶來溫暖，因此和太陽沉落而使世界變冷的西方連想在一塊。北方對應到水的黑色，則是因為水能使身體冷卻，是寒冷的代表，而北方也適最冷的地方。土的颜色是黃色，位於東西南北的中央，即是世界的中心，因此黃色是皇帝的顏色，也代表黃金和太陽。季節與方位一樣也有代表色，春天為青；夏天為朱（赤）；秋天為白；冬天為玄（黑），因此有所謂「青春」、「朱夏」、「秋白」、「玄冬」（曾啓雄，2003）。

4.印度身分制度的色彩觀

印度社會有四種種姓（varna），不同種姓以不同的顏色區分，與不同方位的代表色做連結。白色象徵日昇，代表東方，為婆羅門（Brahman，祭司階級）的色彩；而與之相對的是黑色，象徵日落而代表西方，為首陀羅（Sudra，原住民奴隸）的色彩。恆河的源流在北方，代表色為紅色，是刹帝利（Kshatriya，武士或統治階級）貴族的色彩；恆河下游所在的南方為黃色，為吠舍（Vaisya，農民、畜牧民、商人等）庶民的色彩。有一種說法是由於移居到印度河流域的亞利安人

的膚色比當地原住民白，因此白色的地位自然被認為最高，後來因混血頻繁膚色差別降低，但「種姓」一詞以及所代表著區別身分的制度仍流傳下來。

5.馬雅文明的色彩觀

馬雅人認為太陽升起的東方為紅色，是日出的顏色，也代表太陽復活、生命誕生，而牲禮的紅色血液，則讓世界運行不變的必要能源。日落的西方是太陽進入地下世界「奇保巴」、也就是黑暗之地的處所，代表色是黑色，也象徵著死亡。耀眼的白色像是陽光，而北方是最接近天頂太陽的方位，因此為最重要的方位，與王位連結，象徵生命力。南方，是進入地下世界的太陽為了復活而與困難搏鬥的方位，代表色是黃色。正如玉米剛熟時呈現的黃色一樣，因此黃色也表示誕生的狀態。世界中心的綠色，以及象徵東西南北的紅、黑、黃、白五個顏色，滲透馬雅人生活的各個角落，其中最具代表性的就是服裝。



以上幾個重要文明加上阿茲特克文明、美國原住民納瓦霍人（Navaho）和徹羅基人（Cherokee）的色彩觀以色彩別為主整理表格如下，藉以觀看同一色彩不同文化民族所代表的意義和方位。

表 2-4 不同文明與民族之色彩觀

色彩	文化或民族	方位	色彩的象徵意義
紅色	古埃及	無	不毛沙漠的色彩，因此紅色代表死亡
	伊斯蘭教	無	象徵犧牲的鮮血、獨立的熱情、天使援軍的顏色、地獄火焰
	中國	南方	陽光普照的溫暖地帶，火的顏色
	印度	北方	恆河的源流在北方，代表刹帝利（Kshatriya）貴族
	馬雅	東方	日出的顏色、太陽復活，象徵生命誕生
	阿茲特克	東方	光的方位、太陽之家的對面
	徹羅基人	西方	太陽沉落、生命終結之地
黃色	中國	中央	土的颜色為黃色，土（黃色）位於中央，即世界的中心，象徵皇帝，代表黃金和太陽
	印度	南方	恆河下游在南方，代表吠舍（Vaisya）庶民階層
	馬雅	南方	進入地下世界的太陽，為復活而與困難搏鬥的方位。如玉米成熟時的顏色，表示誕生。
	納瓦霍人	西方	黃昏
綠色	徹羅基人	東方	太陽升起、能量的來源
	古埃及	無	代表植物，象徵生命力與豐饒的物產
	伊斯蘭教	無	植物的綠象徵生命，代表樂園
	中國	東方	太陽升起的方位、生命氣息的起源之地、植物

	馬雅	中央	象徵世界中心
藍色	阿茲特克	南方	刺的方位、黃道的左側
	納瓦霍人	南方	日正當中天空的藍色
黑色	古埃及	無	尼羅河帶來肥沃的黑色土壤，代表生命 黑暗、黑夜，來世復活前必須通過的黑暗世界
	伊斯蘭教	無	象徵克服、打擊死亡與悲傷、黑暗世界、死亡
	中國	北方	水是黑色，能使人體冷卻，是寒冷的代表，而北方也適最冷的地方
	印度	西方	日落，代表首陀羅（Sudra）奴隸的階層
	馬雅	西方	日落太陽進入的地下世界「奇保巴」，也就是黑暗的處所，象徵死亡
	阿茲特克	北方	死者國度的方位、黃道的右側
	納瓦霍人	北方	太陽位於南方時，北方籠罩在陰影、黑暗中
	徹羅基人	南方	充滿太陽的生命力來源
白色	古埃及	無	象徵陽光，為神聖生命力的代表
	伊斯蘭教	無	純粹與純潔、對神的忠誠、悲傷
	中國	西方	西方與金屬相對應，金屬比水略帶溫暖，和太陽沉落而使世界變冷的西方連想在一塊
	印度	東方	日升，代表居高位的婆羅門（Brahman）階級
	馬雅	北方	最接近天頂太陽的方位，最重要方位，象徵王位耀眼、充滿生命力
	阿茲特克	西方	女性的方位、太陽之家
	納瓦霍人	東方	黎明
	徹羅基人	北方	所有生物的神聖靈魂聚集的清靜之地

根據整理後可觀察出黑白兩色是各文明中很重要的色彩，列舉的八種文明都有這兩色，大部分與日出和日落帶來的陽光、昏黃的夕陽和轉變成黑夜有關。紅色、黃色也常出現，紅色大多與太陽、火、鮮血有關，而黃色則與陽光、泥土、作物產生連結。可以發現古文明的色彩觀大多與生活和自然息息相關，主要以身處的太陽、河水、植物、泥土作最直接的色彩聯想，而在部分色彩象徵意義是跨區域的一致，也就是同一色在不同文化仍有部分相同的象徵意義。但由於不同文明本身所處的地理環境不同，因此產生了對色彩聯想對象不一的情況，像是一般文化都認為紅色代表太陽、火或血而象徵生命力或活力，在古埃及卻是代表不毛的沙漠而象徵死亡。加上不同的歷史事件、民族性、宗教信仰以及神話傳說等等，造成各文明彼此間有部份的色彩象徵意義相似，而部分差異頗大。

整體而言，對早期的人類來說，色彩並不是單純的視覺現象，而是具有神秘力量或宗教性的象徵意涵。在古時候，色彩通常被功能化、實用化去象徵一些特別的

意義，並且通常以比較簡單的顏色為主 (Fehrman & Fehrman, 2000)，這種傾向在各文明都十分明顯，並且類似這種利用色彩去代表著世界方向的文化情況很常見，充分地表現在其藝術、建築或是宗教儀式中出現。而這些象徵意義也就滲入各文化流傳，成為該宗教或文化共同的語言符號。不過色彩的意義並非永久不變，透過文化交流即各種影響交互作用下，會發生變化、混合，甚至產生新的意義。

2.3.3.2 各色彩在文化中重要的象徵意義

色彩在某個文化背景下，常常會擁有特定的意義，無論是在禮儀、習俗、藝術文學作品上都會不斷呈現，甚至是變為用該色的特徵變成詞彙專指某個概念。從許多文學或藝術等作品中可發現色彩本身都有既定的象徵的意義，不過所象徵意義會隨著不同文化或是不同的脈絡而有差異，同一色彩因而有不同的涵義。在此列舉出各文化中最重要色彩，並分析整理其所代表的幾種象徵意義如下。



1. 紅色

紅色最容易讓人直接聯想到的是血液和火。鮮血的紅深深附著在人們對於紅的概念上，因此紅色代表了血液，同時代表了血液所蘊藏生命源頭的意義，象徵生命力。紅色也表達了熱血所涵蓋的意義，表現出強烈的情緒，可傳達出激動、興奮的情緒，包括熱烈的感情，像是愛、熱情、激情、情慾，也可表達出強烈的負面情緒，像是憎恨、狂怒、生氣。激烈的情緒也能表現在思想和行為上，像是宣揚革命、思想或是復仇。流血的概念也讓紅色同時有著勇氣、犧牲、奉獻的意義，並與血流成河的戰爭作連結。

紅色在暖色系中為最熱的顏色，同時也代表著火焰。火所代表的溫度，讓紅色具有溫暖，甚至是灼熱的感覺，代表了溫暖的情感，也代表了會吞噬一切的烈火，象徵危險，也因此成為了警告危險最常使用的色彩。

(1) 紅色象徵生命力和活力

紅色很明顯地讓人聯想到血，這是所有部族社會都共通的，血有隱藏著生命的意涵 (Kopacz, 2003)。因此紅色因鮮血所代表的生命力充分地在許多文化中代表了活力、精力充沛的意思。紅色在人體上是一種紅潤膚色的樣貌，在日文中「血色很好」表示氣色好，「血氣盛」即是精力旺盛，在東方、西方都能適用，充分表示紅色所涵蓋積極、熱情、活力的概念。現在心理學層面，紅色給予「血」的印象少與死亡連結，多是表示「精力旺盛」朝氣蓬勃的精神 (曾啓雄，2003)，這讓世界各地對於紅色的重視與喜好有很大的影響。

(2) 紅色象徵各種激烈的情緒

在自然的情況下，人的血是紅色的，情緒激動或某些情況時，很多人在感覺憤怒或者害羞、尷尬之際，臉色會變成紅色，因此紅色和激情的關聯是相當自然的 (Griggs, 2006)。一方面因為紅色的飽和度高時，會比其他顏色更讓人覺得猛烈，紅色給予人有如激起強烈情緒的感受。因此紅色可以表達出情緒上激動、興奮、熱情、生氣、憤怒等激烈的情緒 (Kopacz, 2003)。紅色一方面可以表達出濃烈的愛情、激情，一方面也可以展現出怨恨、狂怒，無論是愛與恨強烈情緒都深深反應紅色容易勾起激進的情感。

(3) 紅色充分表現激進的行為和思想

紅色正因其可表達激烈的情緒，含帶著勇氣、熱情或是憤怒的意義，可以充分地表現在激進的行為和思想上。最常見的是在革命或強力宣傳某種意念時，紅色常運用在制服衣物或旗幟上。像是一七八九年法國大革命時期，激進的雅各賓黨人 (Jacobins) 成員頭戴紅帽，紅旗是代表革命的旗幟，因此象徵「革命」、「激進的行動」。二十世紀初，俄羅斯革命即用紅旗代表的共產主義、社會主義。世界各地許多民運活動都如此運用。除了宣揚激進思想以外，紅色也表達在宣示復

仇的行動。英文中所謂「揮舞染血襯衫」(wave the bloody shirt)，就是指「煽動復仇心」。起源於十七世紀英格蘭王室舊教與新教之間的鬥爭，麥當勞家族眾妻妾把亡夫染血的衣衫全部掛出，發誓要為夫復仇(廿一世紀研究會，2003)。紅色其代表流過的血債燃起復仇的意涵，其能激起強烈的能量情緒記憶，是其他顏色很難有給予人同等強度的感受。

(4) 紅色象徵犧牲奉獻和戰爭

紅色代表存在體內的鮮血，也代表流出的鮮血。通常流血是在戰爭中，有犧牲自己生命並同時傳達出勇氣的概念，在羅馬時代紅色代表憤怒、勇氣、戰爭以及戰爭勝利。紅色從它的攻擊性、男性性格中，經常和戰鬥結合，紅色的火星(The Red Planet, Mars)就是以羅馬的戰神 Mars (馬斯) 的名稱來命名的(李蕭鋇，1986)。在基督教中，耶穌基督流下的血，含有「殉教」、「慈悲」、「神聖的愛」之意，因此紅色也象徵著神犧牲奉獻的鮮血。



(5) 紅色象徵火的溫度和危險

紅色很容易聯想到火，火的溫度同樣地帶給紅色有溫暖和高溫的意象，一方面看到紅色心跳會本能地加快，會造成血壓升高並刺激神經，腎上腺素分泌增加而令人有溫暖的感覺。由於烈火會引起災害發生危險，因此紅色也象徵著危險的意義，加上紅色容易引起注目，在許多滅火裝置或用來標示警戒的危險信號都使用紅色作為警告危險的色彩，在全世界幾乎通用。

(6) 紅色為高貴的象徵

紅色之所以變成皇家的顏色或是高貴的象徵，與其染色的難易取得有關係。像是要取得漂亮且不褪色的紅色是相當難的，如 Kermes red 是要從一些特定的植物的寄生物才能取得，而 Krapp red 在 16 世紀以前也是相當昂貴的，這是因為必須要在小亞細亞才能得到。也由於其稀有或取得困難讓紅色變得尊貴，因此紅

色變成象徵皇家的顏色，像是德國以前的法律中有規定一般人不許穿戴紅色的衣物，否則會被當作罪犯，更是證明皇家對紅色的獨占性（Griggs, 2006）。

（7）中國人對紅色的觀念

紅在中國的觀念裡，是幸福、富貴、吉祥的表徵。出生要用紅色，高齡過世的儀式中也使用許多紅色，這些紅色出現在小孩出生請人吃的紅蛋、長孫的頭巾上、印在訃聞中，紅色代表一生幸福、家庭美滿、高壽往生的意思（曾啓雄，2003）。紅色在傳統中國婚禮運用十分頻繁，代表了幸福、喜慶、熱鬧的意思，直到近代受到西方影響才改用白紗禮服，但從喜帖、婚禮佈置等仍多沿用紅色。紅色對中國人而言一直是個非常討喜的顏色，其中喜氣洋洋、吉祥富貴的意義深深印烙在華夏文化中。

（8）象徵愛情與女性柔美力量的粉紅色

紅色代表著愛，而飽和度弱的粉紅色更是代表羅曼蒂克的愛情。當紅色是高飽和度時，會呈現出一種男性力量的感覺，但當減弱其飽和度時，紅色（粉紅色）會變成比較沒能量，比較女性的一種顏色（Kopacz, 2003）。粉紅色的顏色比紅色穩定、順從而女性化。

2. 黃色

黃色連結人類史上極重要的兩種現象，一是生命之源的太陽，另一個是象徵地上財富的黃金（李蕭錕，1986）。代表的陽光的黃色，又同時象徵著溫暖、明亮的意義，並延伸到愉悅、幸福的感覺。在世界各地的文化中，光都象徵著神，黃色最能代表光線。黃色也同時讓人容易聯想到收成的稻穗和黃金，象徵著富饒和富貴。在歐洲由於普遍認為出賣耶穌的猶大穿著黃色的緣故，認為黃色有背叛的意思，並且拿黃色來標示猶太人，對黃色多有貶意。而在中國，黃色是歷代朝代皇帝最常用來作龍袍的顏色，代表的是皇室、富麗堂皇和權力地位。

(1) 黃色代表光與神

許多文化中，接近陽光顏色的黃色自然有象徵光線的意義，而通常在信仰中認為神都是被光包覆著，或是太陽本身就被認為是終極的神，帶來溫暖和延續的生命，所以黃色和金色在很多文化裡像是古埃及等，都佔有非常重要的地位，神和光的關連一直相當密切 (Kenneth & Fehrman, 2000)。

(2) 黃色對歐洲人所代表的意義

一、正面的意義

黃色也是金黃色的替代色，這時候象徵「愛」、「誠」、「智慧」。黃色是光之色，所以基督教為首，對很多宗教來說，黃色象徵神的存在 (廿一世紀研究會，2005)。黃色的色彩意義在歐洲有著各式各樣的意義，從正面來看的話，(一) 象徵著富貴與繁榮，這是因為黃色常和麥穗成熟的黃色連結在一起，同時也 and 黃金同色。(二) 黃色是喜悅的顏色，象徵著光明、朝氣、有活力、強壯的意義 (曾啓雄，2003)。



二、負面的意義

黃色的負面意義有病態的、膽汁的、稍苦味的、背叛者、異端的、狂傲的。由於據說出賣耶穌的猶大，當時穿著黃色服裝，黃色因此蒙上不忠的象徵意義，具有虛偽的、衰退的、異端者的意味 (曾啓雄，2003)。由於基督徒仇視猶太人，想辦法區辨他們，像是愛德華一世 (r.1272-1307) 時代，規定猶太人上衣的顏色為黃色。希特勒掌權期間，以黃色的大衛之星標示猶太人。黃色後來也用來稱呼黃色皮膚的亞洲人，帶有貶義。在滿清末年，威廉二世認為有色人種不知何時會威脅到基督教國家，而將他們稱為 Gelbe Gefahr (黃禍，英文 yellow peril)。到了一九〇五年，日本戰勝俄國，「黃禍」一詞在歐美間流傳開來 (廿一世紀研究會，2005)。美式英語的俚語中有 yellow banana 一詞，表示對黃色人種的輕蔑。

(3) 黃色象徵膽小、善妒的意義

俗話指「膽小」，像是 Yellowbelly (-bellied) 就是膽小鬼的意思；而 yellow dog 是膽小懦弱的人，是用來指反對或拒絕參加工會組織的人。在辭典中被歸為古語的 yellows 若做單數使用，即指「嫉妒」。德文中所謂「過度嫉妒而失去臉色」即用「黃色」(gelb) 表達。黃玫瑰的花語也是「嫉妒」(廿一世紀研究會，2003)。

(4) 黃色對中國人的意義

「黃」字本身的文字形狀，源自於表示著火箭頭的誇張符號，而「黃」字的意義，原本是指箭頭上火焰的顏色。雖然黃色造字時本身指的是火焰顏色(廿一世紀研究會，2005)。根據中國的陰陽五行說，黃色是世界中心代表著中央，也是中國大地的顏色。黃色和黃金也常被聯想在一起，因此黃色是富貴的象徵。自宋朝趙匡胤以黃袍加身後，黃色是皇帝的代表色，象徵最尊貴的、帝王之色，代表光明的、希望的意義。黃色在中國幾乎沒有負面意義，除了因黃色是綠色生命結束後所呈現的色彩，用「落日黃花」來形容過氣、或即將凋零的情景。到了近代受到西方的影響，黃色多了貶意，變成色情的代名詞，如黃色笑話、黃色小說(曾啓雄，2003)。

3. 綠色

綠色是大自然最常出現的顏色，象徵著植物的生命力，帶給人們希望和平靜的感覺。由於植物果實在未成熟時是綠色的，因此綠色也象徵不成熟的青澀和天真。綠色除了因與大自然作聯想給人舒服的感受，也會因出現在爬蟲動物或黴菌上給予人噁心、恐懼的感受，對於綠色有詭異、引發嘔吐、不尋常的意義。

(1) 綠色代表大自然象徵生命力和舒服平靜的感覺

綠色可以增強平衡和穩定的感覺，並且帶有自然、生長和希望的意義，這是

因為自然中的綠色會伴隨著春天而來，所以綠色也有生命的意義。綠色是一種冷色，也常被聯想到水和濕度。因此，綠色常用來代表情緒上的平衡，許多人認為綠色有著正面的生理效應，可以減少過敏和負面的反應（Kopacz, 2003）。

（2）綠色中英文字源的意義

綠色是植物的顏色，象徵穀物成熟、豐饒富庶的環境。英語中的綠色 green，和 grow（成長）同源，因此我們可以將綠色視為植物生長相關的語彙。在英語中代表「草」或「牧草」的 grass，或是家畜吃草的動作 graze，也不例外。而「綠」字是「糸」字加上表現「剝下皮的幼竹的樣子」的「录」兩字組合而成，也就是絲線被青竹般鮮豔的綠色染色的意思。

（4）綠色象徵青春與青澀

從對植物常青的印象中，讓綠色也象徵「喜悅」、「不死」等意義。此外，綠色也是植物新芽的顏色，只年青人「年輕」、「青春」，也有毛頭小子的意思（廿一世紀研究會，2003）。綠色還意味著不成熟或天真等意義，用來褒貶年輕人；和它成對比的「green old age」則指老而彌堅的境界（李蕭鋌，1986）。

（5）綠色賦予不寒而慄和不愉快的感覺

由於人類是哺乳類動物，外觀鮮少綠色，因此綠色在肉體上不被接受，加上大多數人所厭惡的蛙、蛇、蜥蜴等光滑生物多出現綠色，因此連帶對出現綠色的生物有異樣的感受。滑溜溜的東西、腐敗的東西、黴、腐屍等，都自然對綠色會產生不愉快的聯想。人們對於傳說中的龍到現代科幻小說中的怪獸和外星人到幽靈船，都以綠色賦予虛構人物和怪物一種不寒而慄的氣氛（李蕭鋌，1986）。

（6）綠色象徵不吉祥和生病的色彩

自然界的天象像是火山爆發時大量的火山灰飄浮至大氣中月色出現綠色，或

是天空出現綠色的閃光，都會令人有不安的感覺。暈船、中毒、傷痕化膿、患傳染病或死亡時，或是人體排泄物如尿、膿、痰等出現綠色則令人驚恐、不舒服，因此在人體上綠色被認為是不吉利、不愉快和奇怪的顏色（李蕭錕，1986）。因此與身體相關的綠色，皆有恐怖、生病、嫉妒、臉色發青等意涵。

（7）綠色表現嫉妒、猜忌

綠色具有使人心情沉澱的作用，不過綠色也有忌妒之意。green-eyed（綠眼，眼中燃起嫉妒之火）、green-eyed monster（綠眼怪獸，嫉妒）等，一反綠色清爽印象的語詞。這些語詞出自莎士比亞四大悲劇之一的《奧塞羅》（Othello），充分表現奧塞羅因嫉妒而發狂的綠眼（廿一世紀研究會，2005）。

4.藍色

藍色是天空、海水的色彩，藍色的意象也隨著這兩項最常見的自然作延伸。隨著天晴天陰陽光的變化，大自然的藍色呈現多種面貌，天氣晴朗的天空和海洋呈現的較明亮、乾淨的藍色，讓人有舒服、平靜的感覺，這類藍色在文化中慢慢象徵著寧靜、希望、涼爽的意義；而天氣陰雨的天空和海洋呈現出較陰暗、渾濁的藍色，讓人感覺消極、不愉快，象徵著孤立、憂鬱、陰沉的意義。部份的藍色也因其讓人覺得平靜而運用在醫療藉以鎮定病患，在宗教中也將藍色視為天空進而認為有天堂之意，並賦予藍色許多美德概念。部份的藍色讓人感覺憂鬱、消沉，更認為是寒冷意象予以許多負面意義。藍色也因為某些族群的長期使用，將其思想行為特色加諸於藍色上，讓藍色的意義超脫了自大海和天空直接衍生的意義。

（1）藍色代表平靜的色彩

置身於藍色的環境，人心會覺得無比寧靜，尤其是天藍色，會有鎮定的感覺。會有如此平靜的效果是因為人看到藍色，就彷彿有一大片水或是天空在他面前。由於藍色會有舒服、平靜、涼爽和和平的感覺，因此許多人相信藍色有助於

降低血壓，緩和心跳和降低人體溫度，像是 Cardiac blue 就常運用在醫院的心臟部門藉以安撫病人（Holtzschue, 2001）。

（2）藍色象徵神聖忠貞的涵義

在基督教社會中，藍色代表「希望」、「虔誠」、「誠實」、「永遠」等意思，藍色象徵許多美好的概念。自中世紀、文藝復興以降，畫家們描繪的聖母聖子像，聖母馬利亞的服裝似乎都約定俗成，長及腳根的紅色束腰、長上衣和藍色斗篷。對基督教而言，紅色是耶穌為人贖罪所留的血，代表愛情與慈愛，藍色象徵天空，代表神聖的天國（廿一世紀研究會，2005）。源自於天空接近神的觀念，對藍色賦予許多美德意義，藍色代表著神聖、天空、忠誠、堅貞的涵義（Gage, 1995）。

（3）藍色的負面意義

藍色因為其寒冷的特質衍生出令人感覺帶有哀傷、不喜悅、陰鬱的感覺。藍色成為表示失望沮喪的顏色始於 1807 年美國作家華盛頓、歐文將「blue devils」當作「憂鬱」解釋起（李蕭錕，1986），由英語普及全世界，許多文化也採用這種表達方式。由於恐怖或寒冷，人的臉色也會變青，所以許多畫中表現出恐怖感而描繪臉色變青（blue faced）的人物。陰鬱沉著的藍色與令人寧靜安心的藍色不太一樣，通常亮度或飽和度會較低，像是古羅馬人會運用藍色和黑色以營造出陰沉的憂鬱氣質（李蕭錕，1986）。在西方，色情電影不稱為「黃色電影」，而是稱為 blue movie「藍色電影」，藍色一詞因而也與色情產生關聯（曾啟雄，2003）。

（4）藍色的否定意義為肯定意義的延伸

藍色的否定意義（大多被限定為悲傷或憂鬱）只不過是位於肯定意義的延伸上，例如冷靜對冷淡，孤獨對孤立，沉著對不活潑。很多心理學家認為在歐洲藍色是最被廣泛喜愛的一種顏色，藍色是消極的、敏感的、感知的，並且可以用來表達平靜、溫和、愛情或感情（Gage, 2000）。

(5) 藍色是高貴的象徵

廣闊的天空和海洋讓人感覺無限開朗，其深邃、遼闊無形中賦予藍色高貴的性格（李蕭錕，1986）。藍色除了藉由自然而有高貴的意象外，在英文所謂 blue blood（藍血）表示高貴地位，是「貴族名門血統」的意思，西班牙文為「sangre（血） azul（藍）」，後來也用來描述一個人很優秀的意思（Kopacz, 2003）。由於對卡斯提爾王國貴族而言，認為向他們皮膚不同於穆斯林淺黑色膚色，白得可以透出藍色血管這樣才值得驕傲。藍色在基督教中，象徵父（神）、子（基督耶穌）與聖靈三位一體的顏色，有人認為藍色因而才顯得高貴。

(6) 藍色是喀爾文教派的代表色

喀爾文教派選擇藍色作為契約的象徵顏色，此後將具有誠意、規化我黨者稱為 true blue。這一詞，後來成為忠於某種信念或徹底的保守主義者的代名詞。喀爾文教派之所以選擇藍色，乃為了對英格蘭的旗幟是鮮紅色的所致，選擇了與之抗衡的藍色。基於清教徒重視世俗職業，貫徹禁慾、勤勉的原則，將誠律彙集成一本藍色封面的書，稱為 blue law（藍法），後來泛指如清教徒般過於嚴苛的法律。

5. 白色

白色與極亮的光相似，同樣具有光給予的明亮感，令人感到愉悅。而在世界各國的文化中，神往往伴隨著強光，因此白色也代表了神聖的意義。白色正因為沒有任何色彩，純然的乾淨明亮，因此被認為象徵純潔和清廉的意義，也容易被聯想到荒蕪一片的雪景或是單調的空間，被視為空寂而樸素。白色也是包含所有色彩的顏色，故在法國國旗中用以代表平等。

(1) 白色是純潔的象徵

白色常指「純潔」、「潔白」、「真實」等。中文「白」字的字源，有了剝皮的

橡實、骷髏等說法，日華字典可以發現延續「白」的意思，還有「潔白」、「純白無瑕」等未受污染的狀態。幾乎所有國家，都把白和潔淨的東西聯想在一起。古代象形文字中，白色一詞的語源，和「光」、「明亮」等詞的與原如初一轍（廿一世紀研究會，2005）。白百合是象徵聖母馬利亞的花。大天使加百利向馬利亞報喜的中世紀壁畫中，許多都描繪馬利亞手持著白色百合。從此可知，對西方人而言，白百合自古以來代表純潔的象徵。除了有純潔等意思，白色同時也有代表高興、歡愉、愉快、欣喜，忠誠的象徵意義（Gage, 1995）。

（2）白色代表光象徵神和神聖

在伊斯蘭教中，白色是光的顏色，是代表唯一而絕對的真神的顏色。這一點，對於猶太教徒、基督教徒而言也是如此。由於伊斯蘭教禁止偶像崇拜，並沒有描繪出神的具體形象，因此認為神具有讓人無法直視的耀眼光芒，也就是眩目的白。基督教認為神在創造之初，先創造了光，因此神的存在常常以光線來表現。在基督教藝術中，神被描繪為光，神聖的東西也被畫上層層光影、光暈，有時便以金黃色來表現光線，而神的形象，如同明亮的白色一樣。根據基督教傳說描繪的圖畫，基督常常身著白袍，其他昇天的聖人也是身穿白色服裝，由此可見基督徒認為白色象徵神聖（廿一世紀研究會，2005）。白對日本人而言，白色是神聖的。廣義的白色是無色、也是空寂、透明的、是無的境界、是樸素的延伸、自然的。日本人信仰也是屬於白色的性格，空與寂的特色顯現在庭院的造景與茶道、花道、書道、劍道、空手道等技藝中（曾啓雄，2003）。

（3）婚禮與喪禮的白色

日本新娘禮服是白色和服，由於白色胚布最好染成其他顏色，代表在結婚後一切都以夫家為主，並且同時比喻女人無才便是德的要求和新娘是潔淨、無瑕疵，代表堅貞、保證和無個性的意義；西方新娘所穿白色禮服是代表純潔、幸福、溫馨、浪漫（曾啓雄，2003）。早期歐洲的婚紗大都採用明亮、火焰般的黃色，

起因於西元四世紀前的希臘，新娘要穿染成黃色的亞麻服裝。十六世紀左右，在英國、法國開始認為新娘必須純潔，開始穿著象徵純潔的白色婚紗。十八世紀時，婚禮禮服全都是白色婚紗到現在（廿一世紀研究會，2003）。中國傳統婚禮新娘為紅色以表示喜洋洋的氣氛，受到西方的影響後也改穿代表純潔的白紗禮服。

中國人傳統上以黑色表示喪事的哀悼心情，以白色比喻喪事的神聖與對死者往生的祝福祈禱。因此傳統的喪禮主要為白色，殯喪事宜就稱為「白事」，受西方影響後，也接受了穿黑色喪服的習俗。日本人在明治時代以前也是以白色作為喪服的顏色，現在則為在黑色衣物上佩戴白色假花（廿一世紀研究會，2003）。歐洲人因為皮膚比較白，所以以黑色的衣服作為喪服；皮膚較深的澳洲原住民，就在身上塗上白土來表示哀悼之意（曾啓雄，2003）。



6. 黑色

黑色是夜晚的色彩，沒有陽光的黑夜溫度變低、能見度變差，讓人產生對於看不清的未知產生恐懼感並且覺得寒冷。對黑夜產生的恐懼感的緣由，自然地對黑色有著恐怖、寒冷的意象，並且認為黑色是邪惡的、不吉利的，產生死亡的陰影。

（1）黑色是死亡、悲傷、恐懼的象徵

原始人由於夜晚被野獸襲擊的危險性很高，因此夜晚的世界自古以來跟死亡息息相關，人類因而對黑暗和死亡做連結，對死亡的悲傷、恐懼感也加諸於黑色上（Griggs, 2006），所以各文化的黑色主要都表示「悲哀」、「恐懼」、「死亡」等意思。除了悲傷、恐懼外，許多邊北的文化中，黑暗還代表著寒冷的意義。黑色代表許多負面的意義，可從許多語彙得知，像是 **Black book** 為閻王生死簿，**black eye** 是被毆打造成的黑眼圈，引申為藏不住的失敗、羞恥，**blacklist** 黑名單，**black**

paper 黑皮書，批判現在政治、制度的權威性文書，black words 為不吉利的話等都可看出黑色具有強烈的負面意義（廿一世紀研究會，2005）。

（2）黑色是邪惡的象徵

在世界符號中，黑色常常代表著邪惡。這與人類在夜晚視覺、聽覺、嗅覺都會受到影響，所以夜晚會是比较危險的，也特別感受容易受邪惡力量威脅，因而認為黑暗的天性是和夜晚有關聯的，（Griggs, 2006）。

（3）黑色與喪事

西方參加喪禮一般都穿著黑色出席，是在從羅馬時代流傳下來的傳統，白膚色的歐洲人遇到親友過世時，有時候會把身體塗黑。相反的，皮膚黑的非洲黑人部落，有的為了防止惡靈近身，會把身體塗上白泥。黑色在西方世界裡是代表著死亡，更充分應用在葬禮上（Fehrman & Fehrman, 2000）。



（4）對黑色動物的看法

突變的白子動物，因為白色而被視為聖物；黑色動物卻因為牠們的黑色而被嫌棄。黑貓因為在黑暗中，只見眼睛閃耀光芒，成為人們眼中不吉祥的動物，日本人相信如看到黑貓走過要退三步去除穢氣。歐洲人討厭黑色動物，不只是貓而已，黑羊也不討人喜歡，因此有「不管是哪個羊群中，都有一、兩匹黑羊」的諺語。英文中，the black sheep of the family 是指「家族中的麻煩人物」（廿一世紀研究會，2005）。

不同文化的人們可能會有一些相同情感表達方式，但是卻會對一樣的色彩產生不相同的情感，因此造就色彩在不同文化中會有不同的涵意(Colombo, Del Bimbo & Pala, 1999)。不過也會有部份象徵意義是跨文化地域而共同的，並且就算是在同個文化中同樣的色相，也會因為時代改變而產生不同的詮釋方式。因此，色彩和情感 and 意義上的對應關係是相當複雜，必須同時考慮到色彩學、認知

學、人類學和文化上的影響。就以文化而言，文化本身是可移動、混合、更新的，甚至會消失，因此現今對色彩象徵意義的概念已經不僅是受到原本的文化影響。不過整體而言，色彩無論是受到古代文化承傳或是外來文化影響，色彩仍一種是文化的指標，可因此了解、偵測並且感知社會各種面貌變化的情形，而色彩的象徵意義正與這樣變化情形緊密相連。

2.4 電影中光影和色彩的運用

光影和色彩是電影藝術造型的兩個重要元素。透過光和用色讓畫面的光影和色彩表現出創作者的意圖，可以使劇情內容和形象特徵在光影和色彩的造型中得到強化。電影工作者會藉由畫面的明暗、光線的強弱、佈景道具等的色彩配置和畫面色調的控制來展現劇情張力或氣氛，在此節分別對電影中光影和色彩應用作分析整理。



2.4.1 光影在電影上的運用

光線不只有最基本的照明功能，還可以決定色調的差別、輪廓、形狀、色彩、組織深度，同時還可建立構圖上的關聯性，帶出平衡、和諧和對比。光線更可以提供氣氛、情緒、以及視覺上的連續性，光線可以說是電影畫面的主要力量來源。除了支撐整體畫面各項要素以外，光影可以表達極廣的情緒反應，無論是從黑暗面、邪惡、威脅，到豪華、富裕、明亮的場景，靠著謹慎選擇的明亮處，還有妥善放置的陰暗區域，都可以建立情緒和意義（Ward, 2005）。

2.4.1.1 光的性質

陰影是由光所決定，並會隨著光的性質而改變。強光與弱光除了本身的明亮

程度有差異，兩者造成的陰影對比效果也有所不同。

1. 強光 (hard light)：又稱硬調的光源，是強而直接的光，會造成濃密明顯的陰影。通常為聚光焦點的燈管，才能投射出明亮而直接的光線。強光能造成明顯的陰影，常用來勾勒輪廓，並且能強調物表的紋理，不同色彩或色調的反差。好萊塢經常使用強光為男演員的主要照明，以誇張男性肌膚的紋理。拍攝時，通常主光 (key light) 多半是強硬的光，作為主要照明來源。
2. 散光 (soft, diffuse light)：又稱軟調的光源，是柔而離散的光，會造成模糊不清的陰影。多是將光線投射在白或銀色的物表，造成離散而非直接光源。散光比較柔和，使物體表面看來平滑細緻，多半為女演員的照明，可減少皺紋使肌膚柔細。拍片時的陰光 (fill light) 常是以散光為之，通常用於減弱主光所造成的陰影，同時不致於投射出多餘的影子。在劇情與廣告片製作方面，散光的使用日增 (Pincus & Ascher, 1992；王瑋、黃克義，民 81)。



2.4.1.2 光的調性


打光作業中，除了對光源方向與光源用途須加掌握外，對於光源所產生的畫質與氣氛的描寫，實際上是以明暗調的分配和明暗的對比所佔區域的多寡以決定畫面的階調性。最常見的兩種反差比為暗調 (low-key) 與明調 (high-key) 打光。

1. 暗調照明 (low-key lighting) 的反差比高，拍片現場光線昏暗，充滿陰影與部份集中的強光，整體以黑色色調為主，欠缺明亮感覺，傳達一種神秘和懸疑感，可用於製造黑暗陰鬱的氣氛。因此暗調照明常和夜晚、恐怖、驚悚、神秘或哀愁的情緒連相連 (Pincus & Ascher, 1992)。
2. 明調照明 (high-key lighting) 的場景光線明亮，反差比相當低。明調照明的氣氛非常適用於白天及歡娛的場景，也解釋了精采的米高梅歌舞片中豐富而

充滿色彩的面貌 (Kawin, 1996)。

觀諸電影史，明調照明傾向用於輕快的題材，如喜劇片、歌舞片和文藝片等，顯現出較明亮、愉快、平緩的感覺。暗調照明則黑暗、沉鬱、尖銳的多，那種從陰影冒出來的電影像是恐怖片、驚悚片，多半襲用暗調照明 (Gross & Ward, 1997; 蔡念中、李泳泉，民 86)。燈光和光線的運用與要表達的情緒有很大的關係，燈光師在決定燈光的處置前，必須能提供正確的情緒或氣氛，也就是解讀劇本和敘事上的需要，才能用正確的調性來處理影片 (Ward, 2005)。因此，不同劇情類型的影片所需要的明暗效果有所差異，利用光線強弱和光影對比營造出適合該劇情的畫面，讓整體更符合電影內容所要表現的情境。

2.4.1.3 寫實主義與表現主義處理光影的方式



寫實主義主要是想要表現出真實面貌，拍攝時都比較希望維持比較自然寫實的感覺；而表現主義會強調有意識的運作，無論是藉由片廠打光的方式或是影片後製明暗強弱的調整來達到要表現的目的。寫實主義的人通常喜歡用自然光，不過即使在外景，大部分導演仍需用些燈及反射板來加強自然光，或是使太陽強光柔和些。

寫實主義導演不喜歡用「戲劇性」的燈光，除非該景本身就有明顯的光源。而表現主義的導演則偏向象徵性的暗示燈光，他們常常以扭曲自然光源的方式強調燈光的象徵性，偏好用能使明暗產生強烈對比的聚光燈、明顯的陰影來製造心理及主題的效果 (Giannetti, 1998)。電影工作者依照影片劇情的情境以及個人詮釋影片的表述概念，選擇寫實主義較自然的光影或是表現主義明顯經過刻意調整的光源和光影比例來達成表現目的。

2.4.2 色彩在電影上的運用

導演想把氣氛或某種意念傳達給觀眾時，除了對白、故事情節和演員等因素以外，色彩感知和燈光控制也是非常重要的元素。色彩構成電影畫面相當大的比重，不同的色調組合與深淺濃淡則會造成截然不同的感覺，電影工作者則利用色彩帶來的心理感知與意象來表達所需要營造的情境或象徵意義。

2.4.2.1 真實主義與表現主義處理色彩的方式

電影中彩色的運用並不比黑白更接近自然，雖然自然界的事物披有色彩的外衣，但電影中的彩色與現實世界中的色彩並非一致，電影的彩色系統並非一成不變重現自然世界的色彩，雖然兩者色調相同，但是中間有差距存在（Stephenson, 1976；劉森堯，民 65）。有些電影工作者想要將這世界真實色彩帶入電影中，極盡寫實的色彩設計，盡量直接從自然界取得影像。而實際上要獲得寫實的色彩牽扯到選擇適當的底片，以正確的色溫為主體打光，並依據精確、正常的條件來沖印底片。刻畫「寫實」的景選色彩必須非常謹慎，這些色彩對影片的設計和意義影響很大（Kawin, 1996）。因此電影的色彩雖然可以調和得和自然世界十分接近，但是實際上要完全一致是不可能的，寫實主義的用色方式在於擬真，創造出接近場景的自然感受。

許多電影工作者也會運用色彩來營造劇情所需要的氣氛，利用色彩來傳達出要表現的意念。一般電影工作者的色彩設計，通常是具實地將視覺領域拍攝下來，但其中的色彩其實是可預先選定的，例如一個擺滿紅色家具的房間，整體就會呈現充滿紅色的情況。因此，色彩的運用包括了場景中佈景、服裝、道具甚至膚色、化妝作選擇，場景物件的調度都會深深影響著色彩效果。除了刻意安排場景物件，改變主體的自然顏色、使用濾鏡或是後製調整色調，都是非寫實的色彩

設計，能夠利用色彩的變化作出戲劇性、誇張、刻意強調特殊氣氛而創造出某種感情，表達出某種心志狀態，甚至顛覆或重新定義原本的世界（Kawin, 1996）。表現主義的電影會充分運用色彩操作的可能性，利用色彩來傳達某些概念或是特別營造某種氛圍，像是小林正樹（Masaki Kobayashi）的電影《怪談》，純藍的染色無法體現清澈的河流，狂野的紅色作畫卻可以代替天空，讓人輕易感知色彩被當成一種情感或意念的傳達方式，有時甚至是種藝術眼光的運用。

電影中色彩的操作是從最基本取景、佈景道具的選擇，到刻意處理過的光線、整個色調的調整。無論是採取寫實主義或是表現主義的方式，其中可透過電影工作者有意識或是不刻意地選擇運作而呈現出導演要的畫面效果，色彩在其中始終扮演著營造氣氛、傳達象徵意涵的功能。

2.4.2.2 色彩在電影中的功能與表現方式



電影中的色彩可純粹展現場景原有面貌，也可成爲一種符號傳達出某些概念。Zettl（1999）指出色彩的構成組合在電影的製作過程中是相當重要的。爲了維持電影氣氛的一致性，電影製作者必須考慮到每個場景的顏色，包括服裝到背景顏色的色相、亮度和飽和度。除了烘托氣氛外，色彩的運用也會像奇士勞斯基三系列《藍色情挑》、《白色情迷》與《紅色情深》一般，用來表現創造性的藝術效果。因此，Zettl 認爲色彩最主要是在於讓人感受到某種特定的感覺，可區分三個主要功能，這三者間彼此略有重疊之處。

1. 表達事件精要的本質

這作用需要足夠的背景知識，較難直接獲得了解。先需具備在文脈中色彩和物件之間相關連的知識，進而了解物件其色彩背後附予的意義。

2. 增加刺激性和戲劇張力

色彩可增加場景的刺激性或戲劇張力，或者本身就有如主角般扮演一個很重要的事件。在此「事件」是用來表示不尋常或是值得注意的事情，而「色彩事件」是由有別於一般的色彩組成，可用來吸引觀者的注意或傳達一些美學上的訊息。也就是色彩既可輔助地表現場景戲劇性，又可從場景中突顯成爲能表達訊息的焦點。

3. 建立氣氛

色彩有很重要的功用在於去營造一個場景的氣氛。通常在電影裡會利用一些特別的調色、配色和色調做爲場景的色彩設計。用色的選擇與產生的氣氛有很大的關聯，色相和明暗濃淡的不同會建立出不一樣的情境氛圍。因此爲場景選用顏色時，必須考慮到所需的布景（戶外、戶內，溫暖、寒冷），地點（公司，家庭）和氣氛（悲傷，快樂）。



電影畫面藉由不同的色彩運用方式，可表現出象徵性或戲劇性的情感效果。在了解色彩三大功能後，在此整理分析出其在電影中呈現的具體表現方式。

1. 引起注目性

色彩爲構圖的一部分，可用來凸顯出趣味中心，例如《亂世佳人》郝思嘉在車站前眾多傷者面前找人，她的一襲紅色衣服讓觀眾的目光馬上帶過去（Kawin, 1996）。

2. 表示時空場景轉換

許多電影跨越現在、過去、未來的時空，常使用不同的色調作爲表示不同時空的背景。最常見的是回憶過去的片段，常使用懷舊昏黃的色調來表示。電影《這裡的黎明靜悄悄》全部採用黑白與彩色對比的表現手法，女戰士回憶戰前的美好生活，是呈現玫瑰色、蔚藍色、金黃色的彩色畫面；相對於現實的戰鬥生活，則

是以嚴峻的黑白畫面呈現，用不同的色彩畫面展示了兩個不同的時代氛圍。巴西電影《蜘蛛女之吻》在影片中又進行一個故事，電影中在現實時空以青灰色為基調，片中「故事」時空則採用暖棕色作為基調，區分出不同交替的時空和現實與幻想、主戲與戲中戲（李彥春等，2002）。

3. 表現劇情發展的轉變

電影中的色彩可加強其場景功能，常會在不同片段隨著情節起伏而有變化。例如電影《遊戲時間》以更換的色調作為劇情發展的準則之一，前半部從場景、服裝等都呈現灰色、棕色、黑色，屬於冷硬色調，到了後半部，從餐廳開始出現了桃紅、粉紅即綠色系，此場景色系的變化用來輔助情節發展（David & Kristin, 1992；曾偉禎，民 81）。

4. 表現情緒氣氛

色彩基於能給予人不同的心理感受和色彩意象，成為表達某種情緒和概念的語言，能充分地經營出符合電影情境需求的氣氛。例如艾森斯坦的《恐怖伊凡》第二部，冒牌的沙皇代替真的沙皇走向王座，他內心知道有反叛者正預備要刺殺沙皇，因此由前面宴會一景強烈的紅色色調，在冒牌沙皇走向王座時，臉上露出恐慌的模樣，同時整個畫面色調頓時變成淡藍，為危機埋下伏筆（Stephenson, 1976）。

5. 象徵意義

許多導演都有意識地刻意操作色彩，並賦予其想要表達的深刻意涵，因此不少著名的彩色電影都帶有表現主義的味道。安東尼奧尼（Michelangelo Antonioni）表示：「我們得干預彩色電影，去除它慣常的真實性，代以當時的真實性。」這印證了藉用色彩來作意念傳達的表現和發揮。電影《紅色沙漠》中，安東尼奧尼在外景噴灑顏色，藉以製造內在、心理的感覺。為了製造現代工業社會醜陋的形

象，將工業廢料、河水污染等都染成灰色，象徵女主角的單調生活。每當紅色出現時，它代表了性的激情(Giannetti, 1998；焦雄屏，民 87)。柏格曼的《安娜的熱情》主題是平板與熱情、孤絕與熱絡的對比，其色彩也在白與紅上對立，火和血（尤指女性）象徵了感情、愛意和潛在的暴力，白雪白牆（尤指男性）則象徵了自我和自我流放的世界。在《哭泣與低語》也是類似結構，紅色代表熱情、暴力和成人世界，白色代表純真、童年和蒼白不孕。

2.4.2.3 電影中色彩的象徵意義與表現的氣氛

色彩學中對於色彩的心理感知和色彩意象有充分的表述，色彩在不同文化的象徵意義也分佈在文化研究和色彩學的專書中。對於電影中的色彩象徵意義的評論則較少有系統性地整體觀察分析，大多是散佈在許多影評中，藉由評論某部電影的用色特徵來解析其背後意義。在此列舉少數對於電影中色彩象徵意義與表現何種氣氛的整體分析。



1. 電影中色調與情緒氣氛的關係

電影中的色調往往給予觀者某種心理感受，用此來輔助表達該片段場景需要加強的情境氣氛，Wei, Dimitrova & Chang (2004) 建立了色調與情緒氣氛的關係表如下。

表 2-5 Wei, Dimitrova & Chang 建立的色調與情緒氣氛之關係表

色彩	相關的情緒氣氛	色彩	相關的情緒氣氛
黑色	憎恨 哀痛 悲傷 不確定的	黃色	快樂 清楚的 愉快的
白色	哀痛 不幸 沮喪	綠色	平靜 和平 生命
紅色	愛情 憎恨 生命 高貴	藍色	和平 平靜 高貴
橘色	快樂 愉快的	紫色	愛情 高貴 權威的

這個關係表大致與一般色彩心理和意象的理論相近，暖色系表現出比較愉快的氣氛，而寒色系則表現出較平靜、不激動的情緒。其中比較特殊的是認為電影中的白色表現哀痛、悲傷的情緒，象徵悲哀、沮喪、不幸，與一般色彩理論認為白色是樸素、純潔、神聖的色彩意象不太相同。這顯示研究者認為當白色出現在電影中，表現美好純潔的情況較少，而多以其蒼白感覺在電影中表現出悲傷、不幸的情緒氣氛。

2. 色彩在電影畫面中的意義和效果

Giannetti (1998) 認為在心理方面，色彩是電影中的下意識元素，訴諸的不是意識和知性，而是強烈的情緒性。色彩以其情緒感染力賦予電影畫面意義和效果，達成營造氣氛或強調某種象徵意義的目的。一般而言，冷色如藍色、綠色、淺紫色等代表了平靜、疏遠、安寧，在影像上比較不突顯；暖色如紅色、黃色、橙色等代表了侵略、暴力、刺激，在影像上十分張揚。電影工作者可利用色彩的情緒性和在畫面展現的特性來構成畫面，以達成需要的效果。

3. 電影情緒氣氛與色彩、畫面的運動程度、剪接間的關係

Kang (2003) 認為電影情節展現不同的情緒會連帶有不同的運鏡方式和色彩處理，初階地以恐懼、悲傷和歡樂三種截然不同的情緒作分析，並且觀察這三種情境常見的色彩、畫面顯現的運動程度和鏡頭剪接切換的頻率作分析。其中顯示出色彩與情緒氣氛有著密切的關連，不同的情境展現出不同的情緒氣氛，也造成習慣上會以不同的色調作處理，Kang 認為暗調和藍色調、暗調與紅色調、低飽和度的色彩會營造出令人恐懼的氣氛，而暗調和低飽和度可營造出悲傷的感覺，至於歡樂的氣氛只需要明亮的色彩即可。

表 2-6 情緒氣氛與色彩、畫面的運動程度、剪接對應的關係

情緒氣氛	色彩	畫面顯現的運動程度 (運鏡與主體移動的強度)	鏡頭剪接頻率
恐懼	暗調和藍色調 暗調和紅色調 低飽和度	運鏡情況為鏡頭拉近或拉遠、傾斜或用攝影移動車 恐懼感與主體是否移動無關聯	快
悲傷	暗調 低飽和度	攝影鏡頭不移動 主體移動弱	慢
歡樂	明亮的色彩	歡樂氣氛與攝影手法、運鏡無關 主體運動強	沒有關係

2.5 電影評論中的色彩描述

電影中的色彩總是無形間扮演著烘托影片的氣氛，而影評人也會以色調的表現作評論，導演自身也會出於有意識的選擇色彩來詮釋他想要表達的涵義。因此透過一般電影評論，可以知道觀者如何靠自身對色彩的感知來詮釋影片；而從與導演的訪談中，則可瞭解如何運用色彩來表現出他的想法。

在此選擇國內對電影製作與欣賞理論有深入介紹的雜誌《電影欣賞》為影評文章的取樣範疇。從該雜誌 1995 年到 2005 年內出刊的 73 期到 125 期共 53 本中，挑出有討論電影色彩的相關文章，藉此可窺看一般描述電影色彩的方式以及色彩在電影中所傳達的意義和營造的氣氛為何。

針對從雜誌《電影欣賞》中關於探討電影色彩的資料中，分成影評和導演自述用色兩部份作整理如下，詳細內容見附錄一。

2.5.1 影評者對電影的色彩描述之整理

(1) 整部影片的色彩描述

通常會提到整部電影的色調，通常因為其強烈的色彩特色而給予觀者印象，也因此影評者形容到整部影片的色彩時，常用的形容詞為：色調飽和、飽滿、鮮豔。有些影評也會評到影片部分色彩不鮮豔、慘白，與影片中色彩強烈部份做對比。整體而言，會探討一部電影用色的情況時，大多是該影片用色是鮮明，如果一部影片用色沒有特色，或是使用的色調較弱，通常被提到其用色的情況相對低。

(2) 紅色

影評者對電影色彩描述的資料提到紅色共 10 次。紅色與血連結的共有 3 次，代表的意思為暴力血腥、犧牲性命、忍辱負重等意義，並且讓人有慘烈的感覺。提到愛情的有 2 次，其中有浪漫愛情、愛戀。提到情慾的有 2 次，有熱情之意。紅色象徵青春共 1 次，並且有紅顏薄命之喻意。紅色色調被提到在老上海電影中常出現，以一種偏紅的飽和色調表現懷舊情懷、浪漫氣氛的唯美感覺。紅色表示博愛 1 次。

紅色是所有色相中被提到的次數最多的顏色，表示紅色在畫面中容易吸引注意力，並且富有強烈的意涵寓意成為許多導演經常運用的色彩。電影中的紅色多為象徵血液表達暴力或犧牲性命之意，或是象徵激情、愛情等強烈感情，是具有相當鮮明意象的色彩。

(3) 黃色

黃色一共提到 7 次。黃色與金色連結成為金黃色共 2 次，代表著溫暖和暖色光的色調。提到鮮豔的黃色表現運用在快樂與驚奇的場景共 1 次，並且其感覺是明朗的。暖黃色代表一種希望與寧靜共 1 次，同時暖黃色也表現出上海電影的懷

舊氣氛，成爲一種黃舊調子。暗黃色表示軟弱與無助 1 次，指出泛黃表現出人情世故的慘白 1 次。黃色表現出中國皇室的色彩 1 次。

黃色在影評中出現的次數相當高，提到電影中出現的黃色色調大多表示著溫暖、明朗、愉快的氣氛，少數暗沉或是不明亮的黃色則指著有軟弱、慘白等比較負面的意義。整體上，黃色仍以其陽光般的色調營造出比較溫暖的氣翻。

(4) 橙色

橙色提到共 1 次，鮮豔的橙色可表現出快樂與驚奇的氣氛。

(5) 綠色

綠色在資料中總共提到 2 次，均與其場景與大自然有關係，而沒有提到綠色代表的意義。



(6) 藍色

藍色在影評者評論的資料中共提到 8 次，其中同時也提到灰色，包括藍、灰兩色同時提起或直接寫出藍灰色用來描述場景氣氛的共 4 次，分別表示不幸、暴力氣氛、冷酷無情、壓迫的氛圍，其中提到用在綁架和密謀以及下雨的場景。其中提到藍色也同時提到冷色調或色調冷凝的共 3 次，其中分別是陳述暴力氣氛、冷酷無情、壓迫的氣氛。同時提到黑色的共 2 次，直接以影片色調以黑、灰、藍三者爲主，分別表現不幸與綁架密謀的場景。提到青藍色是一種希望與寧靜共 1 次。提到藍色代表自由 1 次。

影評中提到藍色的次數也相當高，而且常出現與灰色或黑色等連結，用來表示冷酷、不幸、有壓迫感的氣氛，少數提到藍色是表現寧靜感。顯示許多導演會運用較暗沉的藍色調營造出比較冰冷、鬱悶、充滿壓力的氣氛，處理題材較陰暗、冷血無情的情境。

(7) 紫色

紫色共提到 1 次，表現浪漫愛情。

(8) 白色

白色共提到 5 次。提到白色表示純潔或聖潔共 3 次，此外白色還代表無辜、枉然的榮典、淡淡哀怨，同時也代表了冰冷、貧血和評等各 1 次。

白色常用來象徵純潔，在電影中也不例外，但是全然白色色調像是戶外的雪景般會給予一種蒼涼荒蕪的蒼白感，讓白色在電影中多了詮釋淡淡哀愁和貧乏的味道。

(9) 灰色

灰色提到共 6 次，分別代表了不幸、枉然、暴力氣氛和不寒而慄氣氛，運用在單調的城市綁架密謀、枉然典禮的場景和陰暗的場景上。同時提到灰色和藍色的共 3 次，同時提到灰色和黑色的共 3 次，同時提到灰、黑、藍三色的共 2 次。整體而言，影評中的灰色都一致地營造出一種陰鬱或不寒而慄的氣氛，展現出比較悲傷、負面的情緒。

(10) 黑色

在資料中黑色一共提到 8 次。黑色代表死亡的象徵 2 次，代表災難、宿命、不幸各 1 次，代表黑暗邪惡 1 次，提到充滿黑色的場景則給人缺乏人氣和不寒而慄的感覺各 1 次。黑色出現的場景分別在密謀綁架、戰爭過後以及籠罩整座宅院等場景上。

黑色提到的次數相當多，代表了黑暗邪惡、不幸或不寒而慄等氣氛所展現出的沉重、不愉快之感，給予人一種深沉的心理壓力。灰色也有類似的感覺，但不及黑色強烈明顯，黑色所代表的陰暗感遠超於其他色彩。

(11) 金色

金色一共提到 4 次，其中與黃色同時提到的共 2 次，常直接以金黃色來形容，分別代表了暖和以及浪漫、懷舊情懷。金色代表了浪漫氣氛共 2 次，指出金色代表愛情的 1 次，金色出現描寫枉然的榮典場景上 1 次。

(12) 銀色

銀色共提到 1 次，在提到國王枉然的榮典，同時提到金、銀、白、灰（藍）的色彩。

(13) 暖色

在資料中出現提到暖色二字的有 3 次。分別是暖黃色、暖色調的純白色與暖色。暖黃色給予一種希望與寧靜的意象，而暖色調的純白色強調無辜，並且有同情之意。有的沒有特別敘述暖色的意義則是當其他的色調轉為暖色時，以「變為飽和的暖色」來描述。



(14) 寒色

提到冷色調共 2 次，2 次描述的色調剛好皆是灰藍色調，分別代表暴力氣氛與冷酷無情的意義。

(15) 明暗對比

評論明暗對比的共 2 次。一則以明亮亮度高的場景喻為天堂，以灰暗亮度低的場景喻為煉域，表示高反差的光影運用具戲劇效果，在部分片段極為明亮，在另一場景則黑暗象徵災難。另一則是以灰暗色調象徵敵軍的肅殺氣氛，以明亮色調象徵主要軍營的陽光氣息。兩例皆以明亮高亮度來表示美好、快樂等正向的情境，以陰暗低亮度來表示悲慘、恐怖等負面情境。

(16) 對比色

在資料中提到對比色的僅一例，以主角穿著對比色的黃藍衣服表現他孤傲強烈的性情。

藉著色彩被觀察和探討的次數，可了解一般電影用色可能的偏好，導演可能會以哪些色調來表現，或是觀者對於那些色調的比較敏感，對哪些色調有比較多的探討詮釋。在影評的資料中，提到紅色的次數最高，一共是 10 次。其次依序是藍色與黑色，兩者為 8 次，黃色 7 次，灰色 6 次，白色 5 次，金色 4 次，綠色 2 次。只有提到 1 次的色彩有橙色、紫色、銀色。將無色彩黑、白、灰不計入，提到次數多寡從多到少依次為紅色、藍色、黃色、金色、綠色以及皆提到 1 次的橙、紫、銀三色。其中紅色、藍色、黃色、黑色、灰色、白色等都是影評者較常探討的色彩，表示可能一方面是多數導演喜歡或習慣運用這幾種色彩語言來傳達其意念，一方面或許是這幾種色調較容易引起注目而被加以觀察解讀。



2.5.2 導演自述色調運用情況

除了影評人解說批評電影用色的意義，導演自身也可能出於習慣或有意識地特意操作色彩，來達成傳達意念或加強視覺效果的目的。在此透過《電影欣賞》雜誌中訪問導演對於影片用色的概念，藉以了解從創作者的角度如何處理色彩色調。導演詳細表述列於附錄一，以下對導演自述電影用色情況作歸納整理。

(1) 習慣上的基本色

部分導演有其慣用的色調，因此其所拍攝的電影大多有固定的基本色調，再因不同情況而加上別的顏色，例如北野武表示藍色與灰色是他電影畫面的基本色。也有些導演會在某些情況下有慣用的色彩處理，像是月色的顏色習慣拍攝偏藍，對於部分場景或情境會有慣有的色調。

(2) .傳統上的習慣表現方式，經過思考的改變或顛覆

傳統上在處理一些情境會有些習慣的慣例，像是回憶過往的畫面是黑白的，或是泛著黃色色調等等，而現在時空的色調則是彩色的，色調上與過去或回憶的畫面相比比較不會特別偏黃色調或是其他情況。許多導演會依循這樣一般習慣的表現方式，而有些導演則是會有意識地刻意打破傳統表現模式，以有別於以往的手法來表現。像是盧、高達刻意將過去以彩色表現，而以黑白表現現代場景。或是也有導演對於傳統習慣的表現方式作適度地調整，例如月光或夜色常以偏藍方式呈現，張作驥表示他希望月光可以自然一點，因此有別於以往以較少藍色處理月色。

(3) 觀察實際場景後的選擇

因劇情需要除了受制於場景本身的色調，導演也會依照自身想要營造的氣氛而添加或減少一些顏色。例如張作驥發現客家村莊沿街掛了許多紅色的燈籠，而閩南村莊僅是在各家神龕點上紅燈外就顯少出現紅色。而為了場景氣氛或劇情需要，導演是否要呈現沿街紅燈籠的情況，可以自行選擇添加或減少紅色。

(4) 由情緒來決定影片的色調

有的導演則是會有習慣拍片顏色的基調，而有的導演則是沒有固定的基調，而是該片劇情所要傳達出的情緒為主。因不同影片所表現不同的劇情和情境而選擇適合表達該情緒的色調，例如塚本晉也表示選擇該影片最適當的顏色，最適當的題材表現，來決定這部片子的顏色，完全由情緒來決定影片的色調。

第三章 研究方法

本研究將選取適合的影片後，平均地擷取影片中的影格，透過實驗室研發的色彩軟體分析出按照時間順序排列影格的對比、飽和度、亮度、紅色、綠色、黃色和藍色的數值，再將資料作整理分析。

以下為研究方法的流程圖。

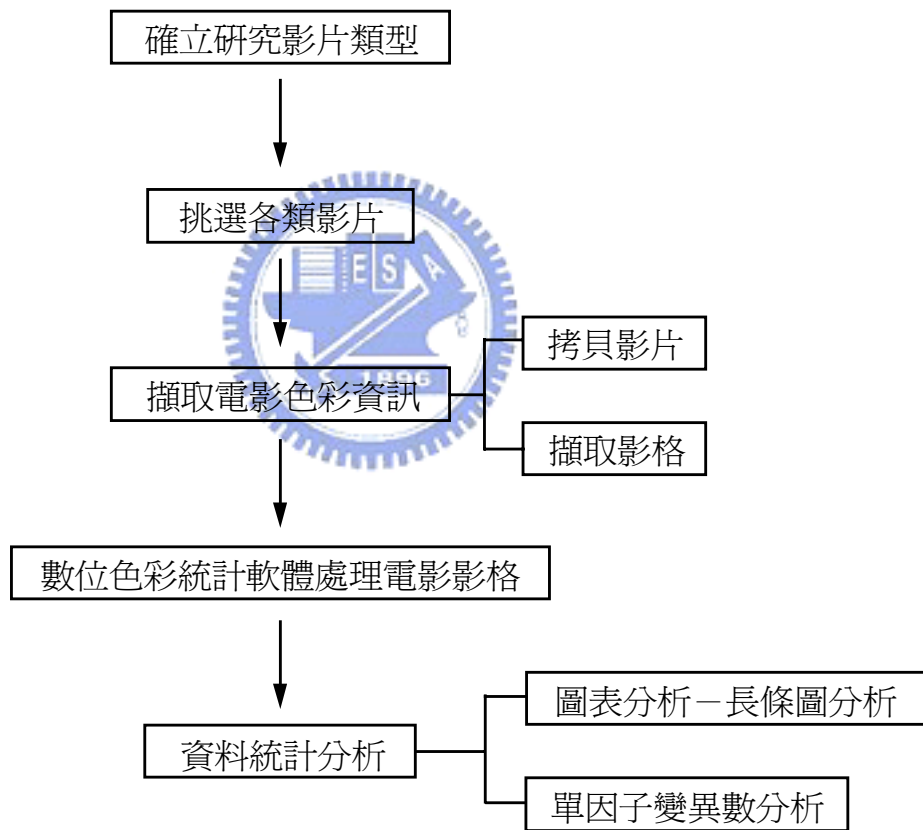


圖 3-1 研究方法流程圖

3.1 影片的分類與挑選

3.1.1 影片分類的方式

電影內容包羅萬象，無論是學者或影評者論述或是坊間網路媒體等對電影分類都有不同劃分方式，大的類型有相近的共識，但對於細分到幾種類型或是對於混合類型電影的判定，卻因人而異，因此在選擇類型與挑選影片時先必須定義好該類的特質，與其它類型區隔的方式。

由上章節關於各學者或網站分類方式，可知電影類型主要按照內容和形式作概略或精細分類，像是 AFI 將電影分為 82 類、台灣電影筆記網站分為 58 類，IMDb 分為 23 類等都是比較精細的分法，如此分類方式由於區分的太過詳細而無法有效提供對影片類型的用色特徵的了解，並且對於本研究而言每種類型需要足夠的數量的影片作分析，工程超過任一單一研究所能擔負得起的份量，如此精細的分法並不適用。單一影片面對越是細緻的分類方法，往往會一部影片同時屬於很多種類型，更增加影片類型認定的困難，因此選擇概略性的類型分類方式，較能夠區分該片的屬性以及較能清楚呈現出主要常見類型的用色特徵。由於基於上述各項考量，以及尤其需要所選擇類型的資料數量足夠豐富的情況下，本研究選擇較廣泛的分類方式以求了解幾個重要且常見的類型用色，因此參考廖金鳳（2002）編寫的「電影指南」一書的分類方式，在其中選取常見的五種類型為研究對象，選擇類型共是愛情文藝、恐怖驚悚、喜劇、科幻和動作冒險類型。

廖金鳳（2002）指出類型的切分，是為約定俗成的後設電影評論概念，形成的因素或許是因為電影歷史的演繹、或是普遍電影的歸納，原本就不是一個明確精準的概念。並且六〇年代以後的商業電影，已經有形式類型翻新、混合或借用的普遍趨勢，這也使將特定影片歸於特定類型的工作，面臨顧此失彼的窘境。正

因爲目前電影跨類型的情況極爲普遍，一部影片可能同時涵蓋動作、科幻情節，或是有愛情題材又充滿喜感，因此爲了將這樣的困擾降低，選擇的電影盡量以擁有鮮明特色，容易辨別出與其他的類型有顯著不同爲主。以下說明本研究每一類型會選擇什麼樣內容的影片，並且舉例說明。

1. 愛情文藝

愛情文藝片內容以劇情突顯男女（或同性）間愛戀情感爲主，其中部份影片的時代背景會與其他類型相似，例如《英倫情人》的整體背景爲戰時，但導演與劇本的訴求並非爲了突顯戰爭的情況或同袍間情誼來傳達對軍事戰爭的省思，反而是讓觀者充分感受男女主角愛恨交織的情與慾，大時代則隱身成爲左右主角命運的環節之一，因此認爲此片的刻化情愛成分遠比戰爭來的鮮明，在此將該片歸類爲愛情文藝而非戰爭軍事片。



部分愛情文藝片有著幽默的情節，逗趣的台詞，讓觀者以輕鬆愉快的心情閱讀主角的感情和遭遇。與喜劇不同的是，愛情文藝片中所展現的喜感是一種點綴或表現形式，而非爲要呈現的中心思想。以《莎翁情史》和《電子情書》爲例，這兩片的編劇都在其中添加了許多令人忍不住笑出來的情節和絕妙台詞，但卻不是以比較誇張甚至到不合常理的情節刻意讓觀眾捧腹大笑，片中所要呈現主角間的愛情不會被喜劇性的情節淹沒而淪爲次要，因此歸類爲愛情文藝類而非喜劇類。

2. 恐怖驚悚

恐怖驚悚片以傳達出緊張恐怖氣氛爲主，能造成觀者壓力進而產生害怕恐懼

的情緒，容易隨著情節的高潮感到驚恐。由於電影類型沒有非常清楚界定的範疇，恐怖驚悚片與科幻片類型有重疊之處，根據 Wells（2000）指出這兩類型所關切的主題內容差異，恐怖類型特別關切死亡以及過去所造成的衝擊效果，科幻片則比較未來導向，探討的是人類未來的社會存在將如何發展，以及人類自我毀滅的傾向。科幻片是偶而會被拉回現實的潛在烏托邦，恐怖片幾乎是全然地反烏托邦，而往往呈現出虛無的景象。因此恐怖驚悚片藉著人類對遇害死亡的驚恐，多以與死亡陰影有直接關聯的靈異、魔鬼或是冷酷殘忍的殺人魔等等的主題上。不少影片雖有鬼怪的角色存在，但有些甚至是以搞笑的方式呈現，並非塑造陰森恐怖情境，因此不具令人感到恐懼的特質則不列入本研究恐怖驚悚片的對象。

3. 喜劇

喜劇主要以取悅觀眾、製造歡樂為主，常以逗趣的表情、滑稽的動作、誇張的劇情來表現。喜劇的內容包羅萬象，有包括愛情、家庭倫理、警匪甚至是改編恐怖片。有純粹為搞笑而搞笑，用毫無道理的事情連串爆發，其中並沒有特別要傳達其他概念；有的同時也兼具諷刺或傳達其他意義的概念，但是與其他類型相比，所要傳達的意圖沒那麼強烈。例如《絕地奶霸》《小姐好白》兩片皆為 FBI 臥底的劇情，但是與一般警匪片那種緊張懸疑的情緒完全不同，處處充滿了誇張的橋段與濃濃的喜感。《新婚告急》一方面探討新婚男女在度蜜月時，爭吵不斷導致差點分手，最後仍因為愛而在一起。雖然劇情大綱跟愛情文藝片類型相似，也確實展現了愛情的部份面貌，但是在片中滑稽的表情、誇張的動作到一連串巧妙的事件所顯現的喜感遠大於談論兩人間深刻的情感，所以在此歸於喜劇片。

4. 科幻片

科幻片起因於人們受到科技進步的刺激，以豐富想像力幻想勾勒出一個有別

於現實的新世界。本著於目前新發展科技作無限延伸的推測與想像，於是無論是科學進步到外星球去，還是發展出了科學怪人，或是創造了一個擁有各種進步神奇科技的未來城市，人們開始思考科技發展與環境的關係。根據 King and Krzywinska(2000)對構成科幻片的內容作分析，可窺見科幻片常見的主題為(1)「人」以及「科學(science)、科技(technology)與理性(rationality)的產物」之間的對立。(2)基於人與科學科技等的對立下，進一步探討科技究對人類而言究竟是善的還是惡的，是理性的美夢還是技術的夢魘。(3)穿越時空到不同的世界，回到過去或跳躍未來，到另一個銀河或不同的世界，甚至是對本身空間變大或變小的轉變。(4)「人類」與「異類」(otherness)之間的差異，而其中異類往往是外星人、異形、機器人、電腦人複製生化人和人工智慧等等。(5)對科學家形象的描寫，創造出許多神奇或鬼怪的科學家常常是瘋子、傻子或懷疑論者。由此探討作為界定科幻片主要表現的內容。因此只要內容是科幻議題，無論是出現外星人攻擊地球、機器人大反撲、不同星際的人彼此作戰、主角被其他生物或物種追殺等等出現激烈打鬥的動作場面，在本研究中都歸於科幻片。例如《駭客任務》本身有許多武打動作，但是劇情主要在描述電腦人掌控的未來世界，存活的人類與電腦人的對抗，在此歸類為科幻片。

5. 動作冒險

動作冒險片最主要以動作場面呈現為主，快速的節奏、緊張的氣氛、視覺刺激強烈都是其特色。根據廖金鳳(2002)簡介動作冒險片的發展，可看出好萊塢的動作冒險片充斥著主角英雄救美形象的正義形象，大多身手敏捷地與邪惡勢力奮鬥，加上豪華場景、歷史情境，添上浪漫愛情、驚險動作、決鬥和喜感。由於現在電影類型混合的情況越來越普遍，其他類型也越來越多以動作呈現作為一種表現手段，產生了所謂動作喜劇片、科幻動作片等等。為了區分清楚避免重疊困擾，在此所選的動作冒險片以主角為正派的英雄角色，試圖救援自己或身邊的受難者，

或是因爲某些緣故而展開冒險的旅程，過程遇到很多危難再一一解決爲主。例如《好膽別走》、《限制級裸母》兩部，前者描述黑道小弟因需要苦命賺錢而發生一連串事情；後者海豹特遣隊員必須保衛已去世科學家的遺孀和五個孩子，都有一定比例的打鬥場面，但是演員逗趣的表現、搞笑誇張的劇情都將影片推向喜劇，要表達的氣氛和概念都並非典型動作冒險要傳達給觀眾緊張刺激的感受。

類型區分勢必無法達到周全無誤，唯有仰賴個人的主觀判斷，根據特定影片所具有最爲突顯的元素，或是它們在市場上比較鮮明的賣點，作爲將其歸類的準則（廖金鳳，2002）。本研究參考一般對電影類型的定義與方式，盡量區分類型與類型，讓每種類型所主要表現的劇情與情境有所差異。遇到同時具有多種類型特質的影片，則以其最主要表現的特質爲判斷，如果遇到其中類型特質比例均等者則先不在此研究中列入研究對象。



3.1.2 影片挑選的方式與片數

影片來源出自一般市售或出租的 DVD，所挑選的影片盡量以近十年的影片爲主，若因某類型近十年影片不夠豐富則可再往近十五年的方向。整體而言，以選擇九〇年代之後的電影爲研究對象，每類型挑選 30 部，五類共 150 部，詳細影片清單見附錄二。

由於近年來電影跨多種類型的情況越來越多，對於區分該電影主要歸於哪一類型變得相對困難，因此沒有出現被公認爲非常準確依類型區分的電影清單，也造成期望依據具有公信力的清單來進行隨機挑選變得困難。一方面各類型都有比較主流或經典的影片，爲求該部分的影片不會成爲遺珠之憾，選片方式以先搜尋各類型具有典型性的影片爲優先，不足之處在以 DVD 出租中心隨機借取補足。由於同一影片有可能因爲不同的清單而被歸在不同類型中，例如《英倫情人》在

IMDb 網站中被歸類在三個類型中，以愛情文藝類為首，Star Boulevard 星光大道網站歸類在愛情文藝類，而在「電影指南」裡將該片歸類在戰爭歷史類而非文藝愛情類。因此影片歸類方式會參考廖金鳳所編的「電影指南」一書以及出租中心按類型的排放位置，並同時參考兩個電影網站的歸類方式，遇到不同歸類的情況則以研究者判斷和多數歸類為主。由於網站的資訊多且更新速度快，對於近幾年的電影歸類的判定比書籍來的豐富，因此本研究所有影片都由國外知名電影網頁 IMDb 和國內 Star Boulevard 星光大道網站作為判斷將該片歸於哪一類型的最主要依據。IMDb 為美國最重要的電影網站之一，資料量大且完整，對所有影片的基本資料和分類情況等都有詳細說明，由於該網站將電影類型分的比較細緻，所以目前混合類型的電影通常會被歸在兩種類型以上。本研究所的有影片，都經由 IMDb 網頁的歸類方式檢驗過，都確定在其歸納的類型之中，並以對各項電影介紹詳盡且具有以類型作為區分的 Star Boulevard 星光大道網站作為輔佐，同時經過兩個網站認同該電影是屬於這個類型才將該影片納入。



3.2 擷取電影色彩資訊的方法

電影以動態的方式放映，所有顏色的資訊也是流動的，因此如何從動態影像獲取色彩資訊變得重要。本研究擷取電影色彩的方式為讓正片以不壓縮的方式拷貝到電腦硬碟後，再將從動態的影片中平均地取出影格，作為分析色彩的對象。

3.2.1 拷貝影片

將 DVD 影片以「不壓縮」的方式拷貝到電腦硬碟，透過幾個軟體的處理，將影片的資訊從 DVD 中成功地轉換到 Premiere 可以處理的檔案。

將影片從拷貝的流程如下：

1. 運用軟體 DVD Decrypter 處理：

DVD Decrypter 會讀取到 DVD 上所有的檔案，先判斷哪些為電影內容的檔案，幕前幕後花絮或是其他影片的與告片則要避免選取到。判斷後則選取需要的影片檔（VOB）後再按下處理的選項，DVD Decrypter 會將在 DVD 上的影像檔案順利地轉入到之前所選的電腦硬碟。完成後在存入的硬碟中則會顯示多個（數量端視原本讀取到幾個 VOB 檔，以同等數量存入）VOB 的影片檔案。

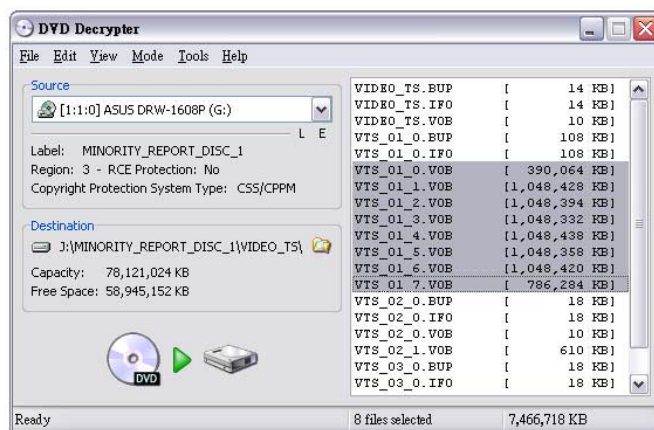


圖 3-2 DVD Decrypter 處理檔案

2. 運用軟體 DVD2AVI 處理：

在 DVD2AVI 中將上述處理過後的 VOB 檔案讀入並且處理，將多個 VOB 檔轉成一個 dv2 檔。

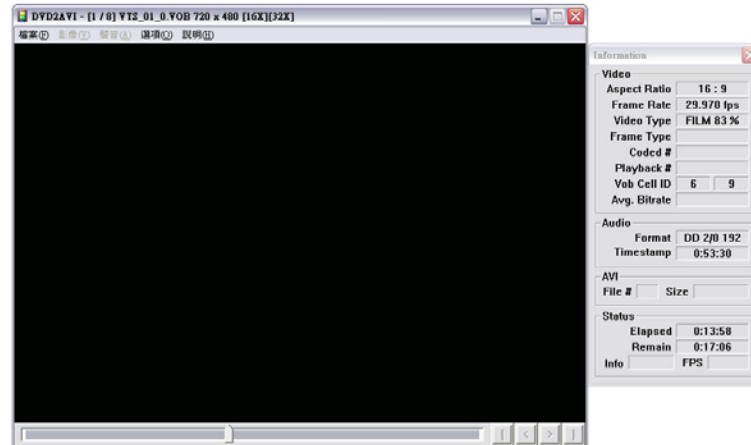


圖 3-3 DVD2AVI 處理影片

3. 運用軟體 VFAP Reader Codec 1.05 處理：

在 VFAP Reader Codec 1.05 中將 d2v 檔讀入並且處理，將 d2v 轉成 Premiere 可以處理 d2v_vfapi.avi 檔。

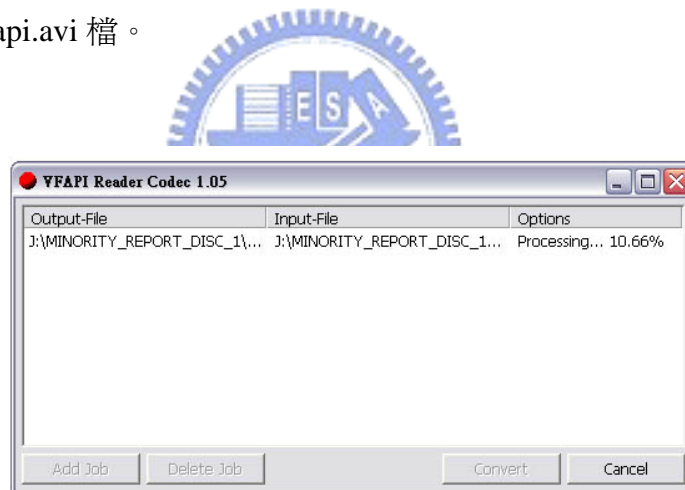


圖 3-4 VFAP Reader Codec 1.05 處理檔案

3.2.2 擷取影格

電影本身是流動的畫面，要分析其色彩變化則要抓住流動瞬間的靜止畫面，因此，必須從在一秒有二十四個影格的電影中，獲取一定數量的影格來作為分析色彩的對象。由於一般一個多小時的電影進行的節奏比 MTV 之類的短片緩慢，不像 MTV 在短時間內必須呈現所有劇情和場景轉換，運鏡速度沒有那麼快速切換，因此現階段以電腦軟體以接近每十秒擷取一個影格作為標準。由於期望能以

每十秒擷取一個影格為目標，但因沒有現成軟體可以精確作到，因此以其他方法作到接近每十秒取一影格的方式，同樣能呈現影片大致的色彩趨向。

擷取影格過程主要以軟體 **Premiere** 來進行處理，再以 **ACDsee** 轉換適合色彩工具 **Color profiler 1.02** 處理的檔案，擷取流程如下：

1. 將上述步驟處理過的 **d2v_vfapi.avi** 影片檔匯入 **Premiere** 中，去除最前面的片頭和最後面演員工作人員名單，將非影片的部分都去除。
2. 將影片加速調整到 **9000%**，為調整接近每十秒擷取一影格的第一步驟。

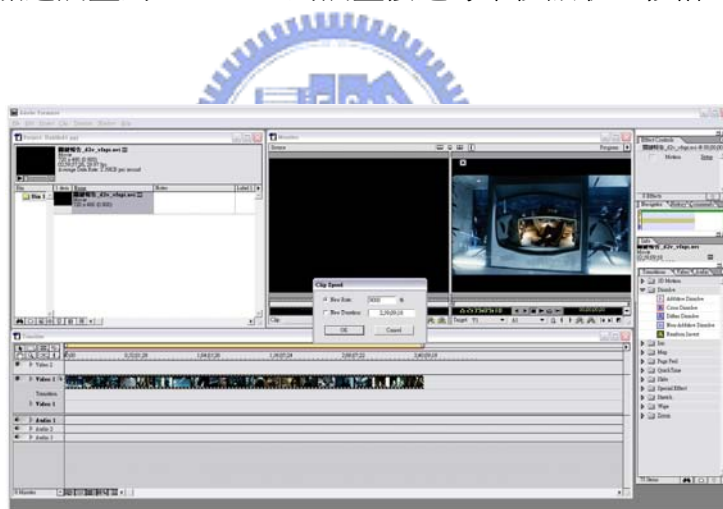


圖 3-5 Premiere 處理影片

3. 選擇匯出並以 **Microsoft AVI** 為匯出檔案類型。
4. 將上述加速過的 **AVI** 檔案匯入，並且調整成 **300%** 的速度，以 **TIFF** 檔型式匯出。這個過程中則會在加速快到接近以每十秒為一影格播放的影片，一格格匯出成 **TIFF** 檔的圖片。(以《關鍵報告》為例，150 分鐘的長度總共匯出 1060 張影格圖片，接近以每十秒取一格的 900 張影格圖片)

5. 使用 ACDsee 將影片的 TIFF 形式的檔案全都轉換成色彩工具 Color profiler 1.02 能夠接受處理的 BMP 形式。

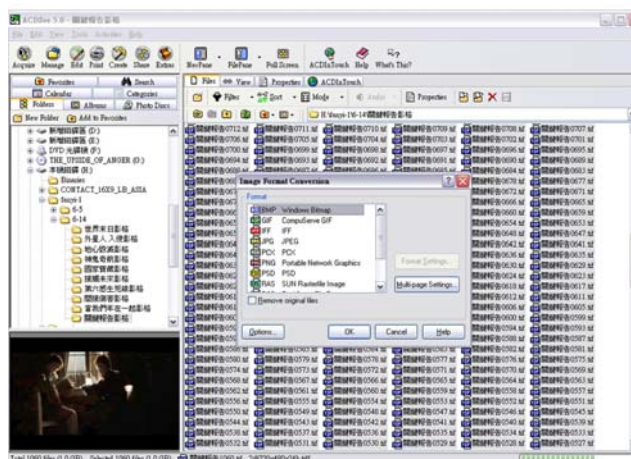


圖 3-6 ACDsee 轉檔

3.3 數位色彩統計軟體 Color profiler 1.02 介紹

本實驗室研發出分析色彩資訊的軟體Color profiler 1.02，是以HSB的色彩空間對數位影像產生四個向度的描述，為計算數位影像之色彩統計量的工具。Color profiler 1.02批次計算的功能可以依時序讀取大量的影像資訊，並且經過處理轉換成具體的數值，在Excel中進一步讀取分析。

本研究龐大電影影格的色彩資料，都有賴於這套軟體將映入眼簾的色彩轉換成數據，再藉由數據資料轉化為圖表，讓上百甚至上千的的電影影格依照時間順序呈現出每一段落的對比、飽和度、亮度、拮抗R-G、拮抗Y-B值高低多寡的起伏狀態，使每部電影色彩分布的趨向能夠視覺化，清楚而客觀地檢視電影本身的色彩狀況。在比較類型與類型間時，也有可靠的數據作為依據，而不會因為影片數目多而難以判斷類型的色彩趨向。

3.3.1 HSB 色彩空間

HSB 色彩空間 (HSB color space) 是根據日常生活中人眼的視覺特徵而制定的一套色彩模式，最接近於人類對色彩辨認的思考方式。HSB 色彩空間使用三個軸來定義顏色，分別以色相 (Hue)、飽和度 (Saturation) 和亮度 (Brightness) 描述顏色的基本特徵。

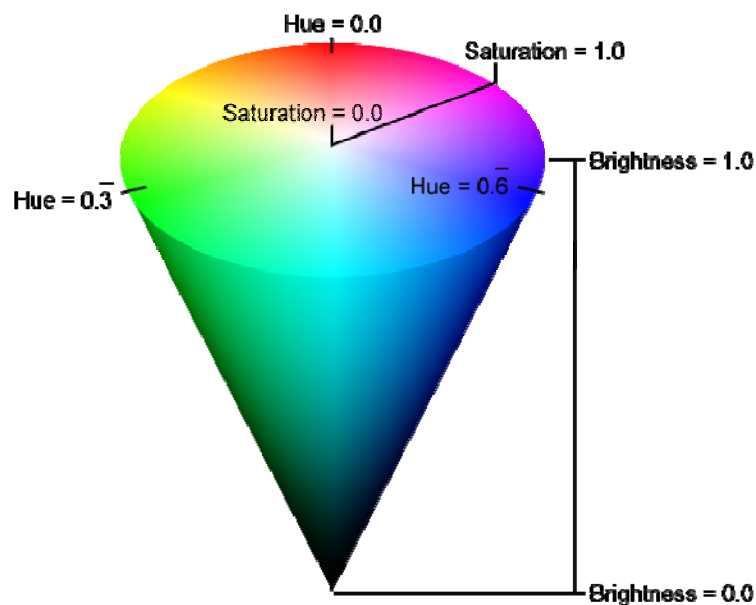


圖 3-7 HSB 色彩空間 (HSB color space)

色相 (Hue) 是從物體反射或透過物體傳播的顏色。在 0 到 360 度的標準色輪上，按位置度量色相。在通常的使用中，色相由顏色名稱標識，如紅色、橙色或綠色。

飽和度 (Saturation) 是指顏色的強度或純度，用色相中灰色成分所占的比例來表示，0% 為純灰色，100% 為完全飽和。在標準色輪上，從中心位置到邊緣位置的飽和度是遞增的。

亮度 (Brightness) 是指顏色的相對明暗程度，通常將 0% 定義為黑色，100% 定義為白色。

此模型將 HSB 色彩空間現表現成一倒立圓錐狀的結構，各色相分布在這個圓錐的平面外緣，飽和度則是用距離圓周的距離表達，越外緣色彩純度越高，越靠圓心漸趨無彩色。而亮度則是從圓錐的頂點到圓面呈現遞增的趨勢，頂點為黑色，圓面的圓心為白色。

HSB 色彩表示法較 RGB 色彩表示法更為符合人類直覺，讓使用者在選擇色彩、調整色彩以及理解色彩更為容易。此外，HSB 表色法和 RGB 表色法互換的計算容易，可輕易轉換成可以被顯示器所接受的表色系統。



3.3.2 Color profiler 1.02 統計的方式

Color profiler 1.02 分析一張圖片，主要呈現出該張圖的色彩資訊：對比 (Contrast)、飽和度 (Saturation)、亮度 (Brightness)、拮抗紅—綠值 (Opponent R-G)、拮抗黃—藍值 (Opponent Y-B) 的值。

在以下介紹 Color profiler 1.02 如何處理轉換色彩資訊。

1. 對比 (Contrast)

步驟

- (1) 先轉成灰階，並以某 γ 值作轉換，並簡化為某個灰階數 (預設為 16 階)。
- (2) 計算對比值。

對比值的定義

(3) 計算對比值方式：

傳統計算對比值的方式是將一張圖中找出最亮處與最暗處，並計算出兩者的數值，將最大值（最亮值）減去最小值（最暗值）再除以整體的平均灰度。

在此最亮值用 B_{max} 表示，最暗值用 B_{min} 表示，平均灰度則是用 $B_{average}$ 表示，成爲 (1) 式。

$$contrast = \frac{B_{max} - B_{min}}{B_{average}} \quad (1)$$

在此將面積的問題考慮進去，避免一張圖中大面積的黑與小面積的白，與平均一半面積黑與白的對比值一樣，都是相通的灰色。在此加上了面積的權重，成爲 (2) 式。

$$contrast = (B_{max} - B_{min}) \times [1 - |A_{B_{max}} - A_{B_{min}}|] \quad (2)$$

在 (2) 式中， AB_{max} 和 AB_{min} 分別表示了最亮值和最暗值的面積，而面積指的是佔總面積的比例，因此需小於一。當最亮與最暗兩者面積比例相差越多時，與 1 相減後則值就會越小，乘上平均亮度後的值也會越小，表示對比值較低；如果是最亮與最暗值面積比例越趨相等，則對比值較高。

2.飽和度 (Saturation)

本工具指的飽和度即是單一數位影像中所有內含像素 (pixel) 的 HSB 的 S 值 (飽和度值) 之平均。

3.亮度 (Brightness)

本工具指的亮度即是單一數位影像中所有內含像素 (pixel) 的 HSB 的 B 值 (亮度值) 之平均。

4.拮抗紅—綠值；拮抗黃—藍值（Opponent R-G, Y-B）

本工具基於 HSB 色彩長條圖作色彩分析。傳統的色彩長條圖是分 R、G、B 三張圖，在三槍分離的情況下，常不易看出一張影像色彩的實際分佈情形。而我們所發展的 HSB 色彩長條圖可以克服上述缺點，主因在於 HSB 色彩空間本來就較符合人類知覺。由 HSB 色彩長條圖，可以輕易判別原始影像的各色的使用情形，例如紅色使用多少、藍色使用多少等等。如下圖：

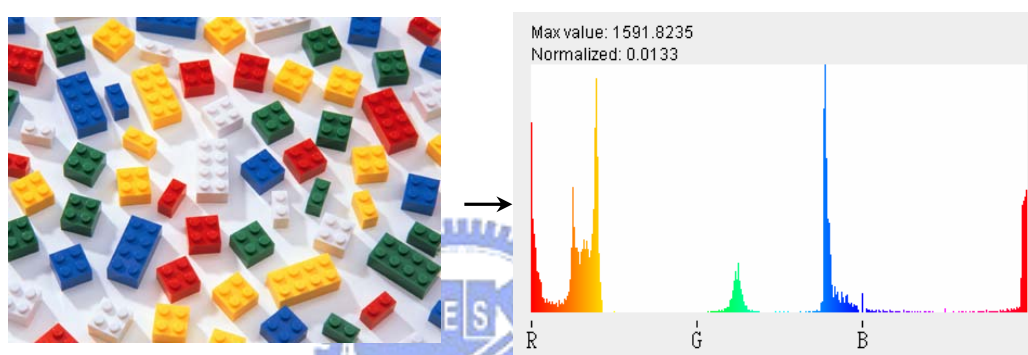


圖 3-8 轉換成 HSB 色彩長條圖

將色彩數據定為拮抗紅—綠值、拮抗黃—藍值是基於 Edward Hering 所創的色彩對比論觀念。如下圖：

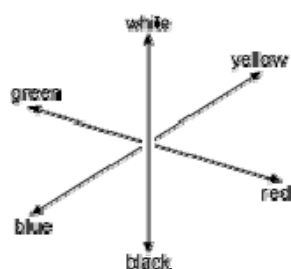


圖 3-9 色彩對比

色彩對比論的色彩模型仿如一個空間座標軸，紅黃綠藍各分布在 X 軸與 Y 軸，任一軸的相對兩端點的顏色即是互補色，Z 軸是無彩色代表亮度值。因為紅—

綠、黃—藍位於同軸上，此兩組顏色彼此間有互斥拮抗的關係，也就是說，一顏色在同軸上只有一個落點，不可能會同時偏紅又偏綠、或偏黃又偏藍。這樣對色彩的描述符合人類直覺對顏色的認識。

整理上面所述，若要作一張影像的色彩平均，不可拿 RGB 值來平均，如此會出現不符知覺的色彩（常常是灰灰的顏色）。而我們以 HSB 色彩長條圖為基礎所算出來的拮抗紅—綠值和拮抗黃—藍值則繼承了 HSB 色彩長條圖的優點，可以得到符合知覺的數值。所以當我們要計算一張數位影像中的顏色資訊時，首先要算出影像的 HSB 色彩長條圖。如下圖：

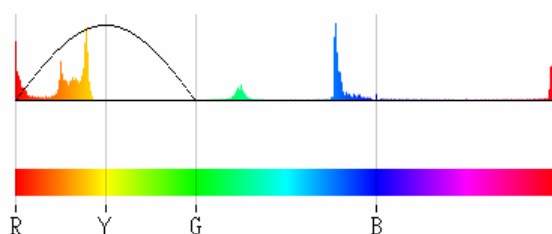


圖 3-10 HSB 色彩長條圖

每個色彩數值即為此值在 HSB 色彩長條圖中所屬區段的總合。以拮抗 Y 值為例：拮抗 Y 值即是在 HSB 色彩長條圖中，Y 區段值的總合。不過每個值要以半個正弦波作加權，讓此區段中越接近 Y 值的數值有較大的貢獻，而遠離 Y 值的貢獻度漸減。

3.3.3 界面介紹

將要一起處理的檔案放入同一個資料夾內，在軟體內選擇資料夾後則選按 Pause 鍵，軟體則會按照檔案的名稱（例如一部電總共有 721 張影格，軟體在處理的時候則會從編號 001 的影格開始，按照順序處理 002.003.004.....720.721）依序處理，處理過後的數據則會以 Excel 檔案依次序呈現。

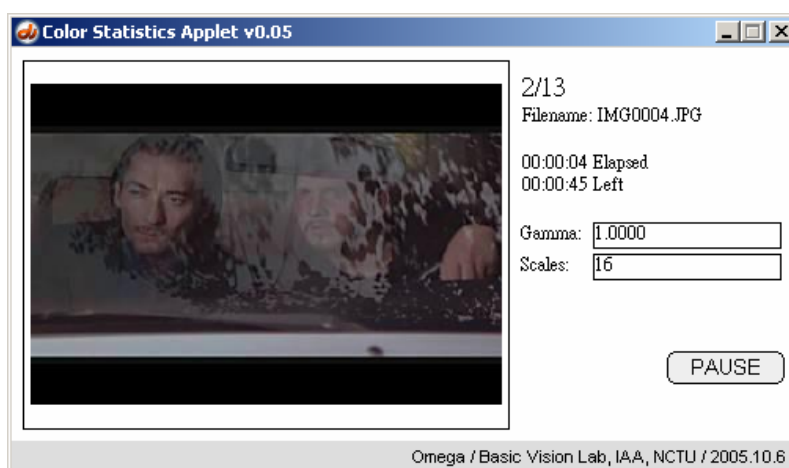


圖 3-11 Color profiler 1.02 處理影格

3.4 資料統計分析

藉由 Color profiler 1.02 處理後以數據呈現的色彩資訊，加以判斷分析探討。主要分析的目標為比較類型與類型間的色彩關係。



3.4.1 圖表分析

經 Color profiler 1.02 處理後得到該影片內每一影格對比、飽和度、亮度、紅 (R)、綠 (G)、黃 (Y)、藍 (B) 的數據，分別計算出每項的平均值與標準差。各項色彩資訊的平均值可提供整部電影色彩趨勢的樣貌，標準差則可提供在這部影片該項目中變動幅度大小的情況。

為求了解各類型電影的特色，分別將該類型的所有影片的對比、飽和度、亮度、紅 (R)、綠 (G)、黃 (Y)、藍 (B) 的平均值和標準差再進行一次平均，可獲得整類型各項的平均值與平均標準差，進而了解這類型的色彩基調和其中對比、亮度、紅色成分 (R) 等的變動範圍。

分別將各類型的各項平均值與標準差以化成長條圖的方式互相比較，則可以

清楚的將數據視覺化，讓人一目了然對比、飽和度等等中每類型的高低程度。

3.4.2 單因子變異數分析

經過 Color profiler 1.02 運算後得到的數據，可進一步計算出該影片的對比、飽和度、亮度、拮抗 R、拮抗 G、拮抗 Y、拮抗 B 的平均值和標準差。單一片子的各項色彩特徵參數的平均值可以看出該片色調偏向，標準差則可了解該影片是否在一些段落有某色調特別集中或特別缺乏還是都平均分布整片的情況。

每類型之內所有片子的平均值和標準差的數據則以 SPSS 分別作單因子變異數分析，將類型作為獨變項，對比度值、亮度值、飽和度值、拮抗 R 值、拮抗 G 值、拮抗 Y 值、拮抗 B 值作為依變項，由此可觀察出五種電影類型間各種色彩特徵參數的平均值和標準差之差異。



五種影片類型之色彩特徵參數平均值的單因子變異數分析所反映的是這些特徵值在不同類型組別之間的差異。由此可了解某特定類型的色彩基調，是否有偏向某種色調，與其他類型比較時有沒有顯著差異之類的問題。例如喜劇片是否亮度比其他類型顯著偏高，紅、黃值是否比恐怖驚悚片、科幻片等來的高許多？等等諸如此類的問題。

五種類型標準差的單因子變異數分析可了解類型內色彩變化的頻率，並且可觀察出與其他類型相比之下有無顯著差異。例如恐怖驚悚片是否標準差的值比一般類型來的高？如果恐怖驚悚片的藍色標準差大，又與喜劇片相比有顯著差異，則代表恐怖驚悚片類別中各片子的藍色分布不均，有些影片藍色成分多且強烈，有些影片又非常少，而喜劇片類別中的各影片中的藍色則比較平均分布。