

顏色的歷史、材料、理論與實踐期末構想：

〈從魏斯·安德森之電影探討色彩心理學之關聯與實際創作〉

12組組員：107590002楊子逸、109048104黃琦崙、109593109尤蕙宣、110096002謝采臻。

一、動機與摘要：

魏斯·安德森導之電影《歡迎到布達佩斯大飯店》、《犬之島》等等，其強烈的視覺畫面與色彩運用造就了電影的強烈特色與風格，因此想以色彩學的角度探討電影裡的「極致美學」。除此之外，我們也注意到色彩運用在安德森的配置下並非只是美感塑造，更是和敘事情境、語境相互呼應。不同的顏色運用也可能成為一種符號，成為傳達電影訊息的重要媒介。故我們想更進一步，以色彩心理學角度來辨析這些色彩符碼的使用，進而深入剖析色彩與心理學的關係，並試著對色彩心理學「普同性」的色彩符號觀念進行批判和修正。欲以文化差異和在地化視角，來分析顏色於我們文化生活的傳播意義、實踐意義為何。最終期望透過各組互動參與的藝術創作，嘗試詮釋出本課學生群體獨特的色彩意義和創作實踐。

二、魏斯·安德森的配色與心理狀態：

魏斯·安德森透過高飽和色調的畫面將閱聽者捲入電影情境氛圍，高明的配色技巧充分運用單色、相近色、互補色，讓視覺效果抓眼而明艷生動。然而安德森的調色盤除了在色彩學與色彩和諧論上成為指標，顏色作為敘事符號也在電影中扮演要角，在詮釋意義層次激起更多迴響。如《歡迎來到布達佩斯大飯店》的夢幻鮮豔粉紫色，不只暗示飯店作為敘事主軸的焦點所在，更和近戰時黑白色調、飯店沒落後的淡柔色跳（米白、橙、淺藍）形成對比，也鋪排了故事敘述的節奏。故我們可以確認，色彩乃成為一種符號，被安德森運用在電影符號的建構，成為敘事的重要手法。

而綜上安德森配色的色彩和諧（色彩學層次上）、色彩符號敘事（色彩象徵意義上），兩者便和「色彩心理學」的理論軸線有高度對話性質。色彩心理學多應用於商品販售、心理分析或藝術治療等，係以客觀的人類視覺接收為基底，表示不同波長的光會對視覺受器、以至於知覺感知產生不同影響，故顏色可以進行某種工具性的使用來達成特地目的（如吸引目光、刺激喜好、療癒等等……），也能作為特定情緒/感受的溝通符號對任何事物的顏色使用進行詮釋。因此若用顏色心理學的角度切入，剖析魏斯·安德森電影畫面之色彩使用與劇情及心理狀態之關聯，或許可以用更不一樣的角度探究電影的顏色實踐。

三、研究方法

（一）電影文本賞析：

分析魏斯安德森電影畫面之色彩使用與劇情及心理狀態之關聯。進而剖析其中顏色作為一種符碼的敘事、表達張力。

（二）多媒體展演：

邀請各組一同互動參與色彩創作，再配合虛擬實境建模來進行沈浸式的多媒體藝術創作，以嘗試詮釋出本課學生主體獨特的色彩意義與實踐。

四、電影文本分析

我們主要聚焦在魏斯·安德森這位非常具有個人特色以「極致美學」聞名的導演，希望透過他的著名作品《歡迎來到布達佩斯大飯店》和《犬之島》，來試圖剖析色彩是如何在這些作品裡被使用，不只在美感的層次上協調並抓眼，最重要的是這些色彩使用是怎麼對應到不同的象徵意義並推動劇情發展，成為一種敘事的符碼。我們也想透過色彩與情緒的扣連關係來思考色彩的心理學意義，是怎麼在這些作品裡達到一種激發、平穩閱聽人知覺的功能性作用。接下來依據電影中顏色符碼的應用層次，我們會依序分析《犬之島》和《歡迎來到布達佩斯大飯店》兩部代表作。

（一）犬之島（Isle of Dogs）

《犬之島》是魏斯·安德森 2018 年執導的定格動畫電影。主要描述的是架空未來的日本巨崎市犬流感爆發，因此在市長強硬的政策處置下全市的狗皆被流放至垃圾島。故事便圍繞於垃圾島上的性格各異的狗，及來到島上尋找愛犬的小男孩阿中上。最終人們也發現這場針對狗的大型公衛政策，似乎隱藏著更深的政治陰謀。在這部電影中，**場景色調**和**人物塑造**的顏色象徵皆有豐富而細膩的操作，接下來就這兩個向度來分析其顏色應用與心理學意義上的色彩象徵。

1. 場景色調與象徵意義：

在此作品中，安德森的色彩基調不如過往作品鮮豔，而是隨著以狗為主體的敘事視角，用明度較低的色調來表達失去希望、被流放的狗的處境。也在切

換至狗以外的人物視角時（市長、研究室、抗爭學生），讓整體色調呼應視角主體的情境進行轉換。

（1） 巨崎市：

巨崎市的顏色偏多彩，使用許多紅色，林立的高樓也有灰暗色調。首先在場景對比層次上，巨崎市作為未來都會色彩鮮豔多樣，是與垃圾島相反的繁榮空間，這種落差透過色調的差異被凸顯。

但在遠景中，我們還可以從巨崎市的顏色結構配比中看到另一層對比。也就是巨崎市以權力機構（市政府、市長家）的紅色為中心，紅色通常會聯想到力量、權威、欲望、憤怒、暴力等等，故此處對應的是小林政權的專政獨裁。然而周圍的水泥、舊式建築被襯的相對灰暗，也呼應巨崎市在集權把控中逐漸淡漠、腐化。

（2） 垃圾島：

再看到以灰暗色調籠罩的垃圾島，其中主要構成的顏色元素：棕色、白色、灰色和黑色，各自含有不同的意義象徵和功能性意義，以下分述。

- a. 棕：營造死氣沈沈、沈重之感。
- b. 灰：產生疏離感，呼應狗隻被隔離到垃圾島，與世隔絕、精疲力竭的情狀。在功能性意義上，也同時襯托出了各種狗的顏色。
- c. 黑色：象徵冷漠、險惡、嚴肅。
- d. 白色：白色帶來絕對的平靜，似乎隔絕於城市的喧囂，沈靜下來卻又感到冷漠、漠不關心。

垃圾島便是依據這四種顏色組合，呈現出環境之險惡與貧瘠，突顯狗隻的落魄、疲倦、落寞。垃圾島（狗）對比巨崎市的繁華，其被人類遺棄的氛圍感被完整營建。

（3） 實驗室：

實驗室也是電影中的重要場景，而我們可以看見實驗室運用大面積純白。白色通常被大量運用在醫療場域，其象徵的乾淨、無菌、治癒，也對應其要對抗口熱病的情境與醫療角色。而在另一種層次上，白色也象徵純潔，卻覺得情感上覺得被遺棄、孤寂，呼應科研人員在尋找犬隻傳染病解方時的孤軍奮戰。

（4）空間轉換：

方才我們是從單個場景色調使用的靜態視角來看，發現每個不同的場域配合顏色使用，形成了鮮明的象徵性和氛圍感。而我們還有觀察到一點，就是連續的、橫跨兩種場景的動態展現。場景本身的顏色搭配象徵又在同其他場景的連結中，承載了新的意義與敘事。

例如電影開始，狗隻搭乘纜車流放的路線，便是橫跨了巨崎市和垃圾島兩大場景。場景從帶有顏色的灰色調，到灰色的海洋和天空，最後抵達大地色系的垃圾堆。纜車移動將兩種情境變化巧妙連結起來，狗的處境也就從「中心」滑落到「邊緣」。而最值得關注的是兩邊顏色的對比，雖然原先巨崎市和垃圾島就有了繁榮/貧瘠的顏色對比象徵，然而此處在纜車的動線中，我們卻可以看見新的視角。首先空間移動的兩端明度都很低，呼應兩處一樣沒有希望、沒有生氣、死板。但巨崎市邊緣是冷色基調，透露逐出狗隻的城市的淡漠、無感。垃圾島反而是暖色的大地色系，呼應狗之間的連結，以及狗難以放下的和主人的忠誠與情感，縱使在無望的放逐情境中，依舊為這片土地帶來豐沛的生命力與溫情。

2. 人物塑造與顏色象徵：

除了大場景的色調使用有其對應的象徵意義操作，每個故事角色也透過鮮明的顏色使用來塑造角色特質，故顏色也在角色形塑中提供重要功用。以下列舉幾個角色說明之。

（1）Chief：

Chief是故事中的主角之一，原本就是流浪犬的牠成為流放到垃圾島的家養犬的領袖。故原先以在日本象徵暗夜與神秘的黑色為外型。在正面意義上是代表其威嚴、肅穆感的形象。負面意義則是呼應Chief未經馴化而顯得兇殘、冷酷的一面。因此當**Chief**在電影後半經梳洗而成為轉成乾淨的白色時，象徵的便是一種從原先自由不羈的獨立狀態，到俯首稱臣的馴化狀態的轉變。

（2）Spots和其他狗狗：

前面有提到，此故事是以一群聰明的狗為主視角開展的，因此形形色色的狗的形象如何被塑造。大部分的牠們都是忠誠的家犬，於是這些狗角色又如何同特立獨行的Chief做出對比，便是需要利用顏色選擇來操作和突顯的。

首先和Chief呈最大對比的就是男孩的護衛犬Spots，白色的毛色象徵他帶給男主角小男孩情感上的安全感、安靜平和，絕對忠誠的Spots和不信任人類的Chief便擁有完全相反的毛色（黑/白）。而後續Chief的顏色轉變，除了暗示兩隻狗的親緣關係，也是代表Chief將成為下一個忠誠護衛家犬的職責傳承。

而其他流放至垃圾島的家犬，皆用溫暖舒適的大地色系呈現，顯得嚴謹卻溫和。故在觀眾的感知中，狗較溫和而不嚴肅的特質能緩和令人恐懼和充滿詭異氣息的垃圾島。

（3）小男孩、外國女學生：

接下來我們看到人類角色的部分。人類陣營除了壓迫狗的市政府一方、尋找解方孤軍奮戰的科研人員、也有勇於反抗強權的青年學生組織。其中最具代表性的就是主角小男孩和來自外國的交換女學生，他們象徵的是為爭取狗權利的樂觀與希望。例如主角小男孩阿中為了尋找被流放的愛犬 Spots 而勇敢前往垃圾島，又或者是首次出場就以全黃色的教室作為背景、頭髮也以淡黃色呈現的女學生。在日本黃色象徵勇氣，同時黃色也象徵樂觀、自信，呼應了兩人在狗陣營中懷著希望衝撞體制、直言不諱的性質。

（4）度茂總管

延續方才提到的，與主角一方相對峙的市政府政營。由於前述場景顏色象徵時就已詳述了市長-紅色的關聯性與象徵意義，也就是透過市長大量的紅色描述，象徵其專制與權威、以及時不時發怒的性格。故此處不再贅述。然而除了紅色的、霸道的小林市長，皮膚死白、五官和衣著灰黑的度茂總管顯現的是更深一層的陰鬱和頑固。故事到了末尾，市長在養子阿中的勸說下決定取消撲殺犬隻的計畫，度茂總管卻執意進行，因此此處度茂總管的灰黑，便是呈現了其死板、頑固、邪惡。

透過犬之島場景色調使用和人物顏色塑造，我們可以看到顏色是如何在**空間和人物角色**上突顯故事氛圍、表達敘事寓意。而接下來我們要再看到魏斯·安德森的著名代表作《歡迎來到布達佩斯大飯店》，是如何進一步的利用顏色，達到另一種跨時間、空間的高竿色彩敘事。

（二）歡迎來到布達佩斯大飯店（The Grand Budapest Hotel）

《歡迎來到布達佩斯大飯店》是魏斯安德森 2014 年執導的電影，主要在講述布達佩斯大飯店的門童 Zero 和其上司 Gustave，在 1932 輝煌與動盪的年代被捲入一場混亂的遺產糾紛，以此延伸出一段驚險的逃亡之旅。

為了要分析此作，我們在布達佩斯大飯店中抓出了幾個重要的色系包括千禧粉、淡藍色、黃褐色、黑白等，將其放置在四個色彩使用的層次進行剖析。分別是色彩使用場合與象徵意義、基底色調與時間敘事、色彩對比與情境傳達和色彩心理學的功能性作用。接下來我們會分項說明。

我們首先整理出，這些基底色調的變化會對應特定的時代場景，也就是這些顏色的變化呼應了一種時間敘事。而其中，相似的場景可能在不同的時間段中有截然不同的色彩構成，這些色彩的對比又回應了情境的轉變與其承載的一種意義、情緒的轉化。最後，在心理學功能性的層次，我們發現某些高飽和、鮮豔的色彩使用場景，具有刺激身心反應，以達到緊湊劇情、加快節奏的功用。而在某些色彩強度弱的情境中，那些溫和的色調則能達到舒緩、平穩某些激烈或悲涼情緒的功能性意義。

1. 色彩使用場合與象徵意義：

首先我們找出電影中多次出現的重要色系，並歸納其使用的場合與對應的象徵為何。也就在第一個層次上先找出各個顏色各自呼應不同象徵和故事氛圍。

（1）千禧粉：

呈現的是俗氣、摩登又懷舊的夢幻年代。是輝煌時期布達佩斯大飯店的外牆主色，Zero 愛情萌芽的糕餅店包裝外盒、最後皆大歡喜接住男女主角二人的糕餅禮盒貨車顏色。因此千禧粉的出現便是用一種懷舊又充滿童話故事色彩的基調來鋪述奇幻的布達佩斯冒險。

（2）淡藍色：

隨著故事線離開溫暖繁華的布達佩斯大飯店，兩人莫名捲入了巨額遺產糾紛後，便踏上困難重重、漫無目的的路途，以躲避反派無情的追殺。故一路上使用冰天雪地冷色調的淡藍色來突顯 Zero 和 Gustave 蕭瑟、空曠冷清的逃亡之旅。

（3）黃褐色：

劇中用黃褐色調來描繪每個繁華背後的樸實無華，表示其復古、無聊又死氣沈沈的氛圍。這樣的色調是 Gustave 光鮮背後的落寞、也是飯店沒落的黃昏時期，然而這卻也象徵著 Zero 在布達佩斯大飯店過往的溫暖記憶。

（4）黑白：

故事中唯一一個黑白的場景，是在故事末尾，男女主角三人在車廂內談天的場景。由於接下來 Zero 的恩人 Gustave 會被攔截車廂的士兵射殺，因此這樣的黑白便象徵悲淒和死亡。而黑色的肅穆感、壓迫及白色營造的靜止空間，也呈現出年老的 Zero 記憶中，最灰暗並永遠凝結、封塵的記憶。

2. 基底色調與時間敘事：

在我們梳理完各個色調呼應的意義而後，也要將這些基底色調放入動態的變化來進行檢視。因此我們發現，以上基底色調的變化會對應特定的時代場景，也就是這些顏色的變化呼應了一種**時間敘事**。當色調轉換，時間序也就藉著顏色開始移動。

電影進度條的順時序，卻是故事時間軸線回溯的路徑。從我們熟知、明亮的現代場景，透過女孩手裡的書，視角切換至 1985 受訪的作家家中，沈穩的咖啡色調呈現深沉、神秘的調性，為接下來故事講述的時空跳躍進行鋪墊。接著到了 1968 已沒落的布達佩斯，黃褐色調同上述，是先帶讀者看見黃昏時期的大飯店。並透過守著飯店、老年 Zero 對作家講述的追憶故事，再次到達主故事敘事發生的時空場景，1932 輝煌與動盪的布達佩斯。此時布達佩斯使用的便是前述的千禧粉，象徵其繁華、夢幻的回憶樣貌。如此以來便透過一系列的色調轉換，讓閱聽人清楚知道了自己在進行一場又一場的時空切換，更能融入這樣獨特的時間敘事的脈絡。

3. 色彩對比與情境傳達：

更進一步來說，電影中相似的場景可能在不同的時間段中有截然不同的色彩構成，而這些色彩的對比又回應了情境的轉變與其承載的一種意義、情緒的轉化。以下列舉。

(1) 夢幻 v.s.現實、輝煌 v.s.沒落：

橫跨兩個時間節點兩種樣貌的布達佩斯，這是最明顯的對比。曾經千禧粉色夢幻輝煌的布達佩斯，經歷了 Zero 所經歷的那段戰事摧殘中，最後以國有產的形式被軍隊接收，於是也走向了作家踏入的、已斑駁破舊的現實處境。

(2) 生命 v.s.哀悼：

另一個深刻的對比，便是同樣在火車場景上被士兵盤查，一次在故事起源一次在故事末尾的場景。前者使用彩色基調，是 Gustave 成功捍衛了 Zero 的權益，然而度過危機的情境。而後者卻沒這麼幸運，同第一節所述，成為 Zero 心中永遠的遺憾。這樣明顯的彩色/黑白對比，將人性的光輝和現實悲涼襯得更加鮮明，使顏色也在觀眾感知的操作上發揮極大的作用。

4. 色彩心理學的功能性作用：

除了方才提到各種顏色敘事的複雜操作，我們發現也有更直觀的顏色與生理反應的功能性組合。也就是利用顏色接收可刺激身心反應的特性，來推進某些場景的緊湊節奏、緊張氣氛，或者用以平穩劇情中困局的強烈負面情緒。

在色彩強度強時，例如使用大量紅色、紫色，便是在意圖加快節奏，刺激身心反應。而色彩強度弱時，也就是使用大量淡藍、咖啡色，便是有意舒緩、平穩情緒與悲涼。

五、多媒體實作

我們在最終成果的展現上決定回歸影像媒介，以虛擬實境或全景環繞的多媒藝術展演來重建沈浸性的色彩體驗，但其中內容的色彩使用填充取之於上課同學的互動。我們可能預先發下固定底圖，希望各組一同合作選取不同情境對應的色彩搭配。不見得是提供單純的情緒情境，如：憂鬱、迷亂、喜悅之類的，因為我們認為色彩實踐是可以與敘述並行的。故最終我們決定以《歡迎來到布達佩斯大飯店》的著名場景加工轉換成底圖，再請各組著色、提供素材。然後我們會將其轉換成實境體驗的藝術創作，搭配 VR 設備使用 YouTube360度全景影片的方式供大家實際感受各自創作的色彩敘事。接下來說明製作進程及最終成果展現。

（一）製作進程

1. 選定電影《歡迎來到布達佩斯大飯店》經典場景，分別為布達佩斯飯店外觀、布達佩斯飯店飯廳、布達佩斯飯店大廳、Gustave 冤獄所住的牢房。
2. 再來以手繪畫出環景建模草稿。掃描後，再以 PS 繪製圖稿。

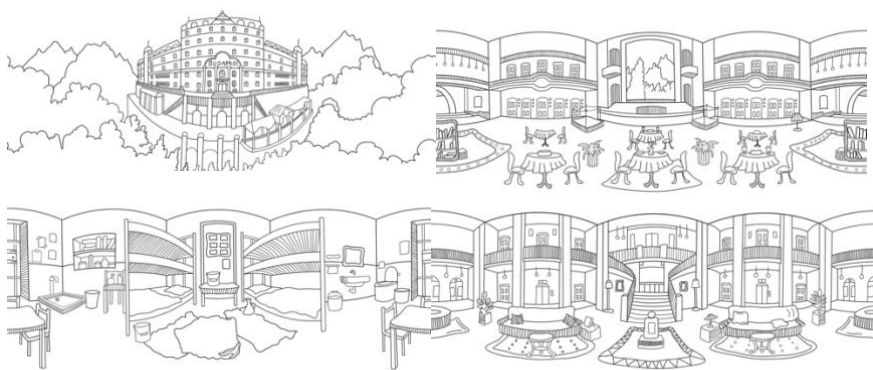


圖1. 可供同學上色的線稿成果（組員尤慧宣、楊子逸自繪）

3. 我們在期中進度報告時將圖稿發給各組同學，並搭配各個電影場景相應的劇情敘述，邀請同學畫出想像中的情境色彩。希望同學盡量不要先去看電影配色，而是依自己的直覺配色。收回同學成品後，再掃描成電子檔進行後製調整風格。

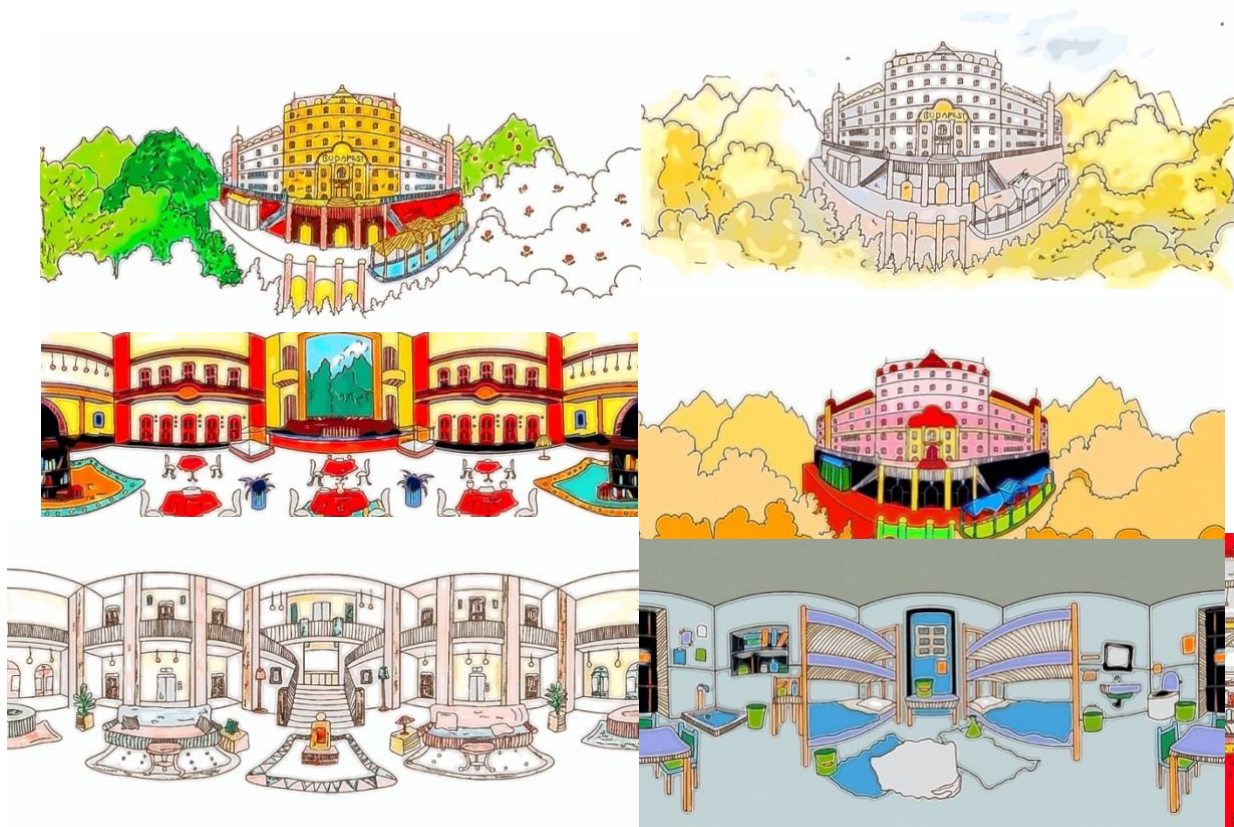




圖 2. 後製後風格統一調整的成品：

順序由左上至左下、右上至右下的創作組別為：第 10 組、第 14 組、第 3 組、第 5 組、不詳、老師作品、第 6 組、不詳。（組員尤慧宣、楊子逸自繪，同學協助上色）

4. 將圖檔彙進 **Premiere** 製作環景動畫，搭配背景音效和自製動畫。上傳至 **YouTube** 網址供同學欣賞。

（二）最終成果展現

除了在蝦皮購買並組裝了 **DIY** 的 **VR** 眼鏡供同學使用和收藏。我們還在當天提供一台 **Oculus** 的 **VR** 頭盔，**Oculus** 是 **Meta** 公司旗下的一家美國虛擬實境科技公司，我們使用的 **Oculus Quest** 一代頭盔可以以無線的方式運行影像。除了靈敏的位置跟蹤，其也設置了可在用戶行動範圍超出安全區時發出提醒的功能。提供以上設備，我們希望能讓同學以更沈浸的方式體驗色彩的世界，在相似的場景模組、不同的色系搭配裡，於不同的顏色氛圍中感受不一樣的顏色敘事。以下提供觀賞方式與連結。

·以**VR**眼鏡: 掃描**QRcode**開啟**Youtube APP**，使用**VR**模式

·直接觀賞:掃描**QRcode**開啟**Youtube APP**，一般環景模式

PS.可開啟聲音更能身歷其境ㄟ



六、結論

色彩在電影這樣一個以影像為敘事主體的角色是如此重要，以其作用更難以純粹賞心悅目與否來概括。而是更可作為一種符碼，傳達創作者與閱聽人所思、所感，一同完成一套完整的敘事語言。最終我們透過多媒體藝術的實

作，便是希望同學也能一同參與、並實際「浸入」那樣一個色彩敘事的世界。讓我們也用色彩，表達專屬於我們的主體感受。

七、參考資料書目

Bassano, Mary

1995 音樂與色彩療法——初學者指南 HEALING WITH MUSIC AND COLOR-A BEGINNER'S GUIDE。徐文譯。台北：世界文物出版社。

Haller, Karen

2020 色彩之書：融合科學、心理學及情感意義，帶領你發現自我的真實色彩 THE LITTLE BOOK OF COLOR: HOW TO USE THE PSYCHOLOGY OF COLOR TO TRANSFORM YOUR LIFE。龔嘉華譯。台北：悅知出版社。

Ian, Nathan

2021 視覺系天才魏斯·安德森：憂鬱男孩與細節控的奇想美學 WES ANDERSON: THE ICONIC FILMMAKER AND HIS WORK。葉中仁、汪冠岐譯。台北：漫遊者文化出版社。

安琪拉萊特

1998 色彩心理學：初學者指南。台南：新形象出版社

梁明

2010 電影色彩學 FILM CHROMATOLOGY。北京：北京大學出版社。

八、分工表

107590002楊子逸：簡報製作、草稿線後續描圖、VR 動畫製作、VR 動畫剪輯、配樂、設備租借、測試。

109048104黃琦歲：書面企劃書書寫、期中電影分析進度報告、期中期末 PPT 電影分析內容提供、期末報告彙整書寫。

109593109尤蕙宣：期中期末多媒體創作進度/成果報告、草稿繪製。

110096002謝采臻：電影分析內容提供、期末電影分析成果報告。