

論電影彩色的感受及心理

超 越

藝術之目的在直接表現美，間接的在表現美所產生的快感。電影彩色的表現目的亦復如是。

不過，尋求美的定意，哲學家、藝術家、心理學家已摸索了三千多年，仍舊未尋得到明確的定論，由於找不到美的特殊價值；於是便把「美」和「善」、「真」混為一談了。

在這裡我們不是為討論美的定意，而是藉美的感受與心理，就電影彩色中所引起的現象來分別談一談：

美是起於心靈的，因為以人類而言，最無限最自由的莫如心靈了，所以美都起於心靈的表現。模仿自然是不會發掘出最高的美，祇有藝術才可產生最高的美，換句話說，因為藝術純粹是心靈的表現。

海芬在他的「心靈哲學」中，有過這種對心靈的解釋，以美的觀點而論較之「心靈實體說」更適宜我們對美的說明。他說：「心靈的活動，嚴格說來是單一而不可分的……它的活動，却可取幾種方式，施於幾種不同的對象，因其作用的方式不同，我們可以以不同的名稱來分別處理，如此分別每定名，它們可以成爲許多不同的心能……我們不要忘記在這些不同的方式之下發生作用……到底是同一不可分的精神原則。」

心靈作用可以分爲許多種反射作用，每種反射作用都包含着一种刺激的反應歷程。從性質上分別原始和交替作用，原始的反射作用神經中有先天的基礎，一遇到了刺激，即會發生反應，相同的我們對電影彩色表現的目的，就是要喚起人們遇到了彩色的刺激而後所引起的反應。當然我們都知彩色的反應，亦須根據個人不同的生理與心理狀態有所不同的認定結果。

比如同是一個顏色合乎某種民族或某種年齡的生理組織，但不一定合乎另一民族與某種年齡。因此彩色的美醜，愛憎的心理，除了生理與心理之外，民族，年齡的不同亦可改變。不過據一般實驗的結果，兒童大半喜

歡極鮮明和對比的彩色，例如「紅」與「黃」即爲兒童所共愛。

年齡漸長，顏色的偏愛亦隨之改變，依據比利時的心理學者安特瓦普城各學校實驗兒童色覺的報告來分析：發現四歲到九歲的兒童喜歡紅色，九歲的兒童喜歡綠色。文齊在倫敦曾試驗兒童二千多人，都是七歲到十五歲之間的年齡，發現男生的平均次第爲綠、紅、青、黃、白、黑。女生的平均次第是綠、白、青、黃、黑。我們由此彩色的次第來鑑定，男與女性雖在前與後的次第相同，但當中却有了顯著的不同，同時更可看出性別對色覺的偏愛亦因之而異。

爲了充實我們的彩色知識與經驗，我們在設計電影彩色之前，必須對這些心靈所引起的現象及心理的感受各點，有更深的瞭解及實驗。

康德承認一切知識乃是生於經驗，但經驗本身却是仰賴心靈將其感覺印象，加以一番整理，始可形成了知識。

彩色對心理的感受性來談：彩色在人們的成熟階段感受性最強，因爲智慧與心能同是伴着年齡而增進，神經系和腦力的成長關係在這成熟階段中更爲密切。

優秀的電影彩色設計，最主要的工作，是使之彩色的刺激力不要超出人們感官與肌肉所負擔的程度。譬如，採取過強或過弱的色調，過明或過暗的光綫，都容易使人的心理與情感不勝負擔。久之，將原有的喜愛變成了厭惡，原有的明朗變成了沉鬱。

近代的心理學家都認爲感情是有清楚的屬性的，不過也主張感情可以導入注意的焦點，但仍須看設計的變化而定。所以我們認爲彩色的表現，絕對應該順乎心理自然，牽強與免強不會改變人們的愛憎情緒的。

在彩色電影欣賞中，我們必須全力的依靠視覺，一般來說視覺的觀念是表現得最清楚，最具體的觀念。彩色、形像、立體等感覺，都是屬於視覺觀念的特殊表現，不過有時視覺的觀念在某一方面，有清楚的表现，也有不清楚的表现。

像畫家的視覺觀念，是用於給予物體的色彩，而建築師的視覺觀念：却是給予物體的形像。但電影彩色及設計必須採取兩者的視覺觀念，既求色彩又求形像，這才能構成理想的視覺觀念。

運用視覺觀念的想像，會幫助我們得知空間印象。我們經驗了事物以後，自然會產生對這些事物的觀念，我們所以能夠產生了觀念，這就是觀念中有藉憑記憶，有藉憑想像而得來。

法國畫家柯羅德、羅蘭，作畫時完全不求寫生，面對自然界的實體。他祇用長時間的細心觀察他感到興趣的天然畫面，然後憑自己的記憶作畫，我相信其不足之處，多少要參加一些想像。

電影彩色的設計正是如此，既憑觀察的記憶又靠創造的想像來充實，因為想像總是離不開「理想」的成份的。

同時，電影彩色的表現，亦須具備兩種觀念：所謂客觀與主觀。當我們在思考時應予客觀的態度與角度，以事實為對象。當創造時，我們應採取主觀的知覺，傾向自己的對事物觀念的印象所引起的經驗為依歸。

彩色對於物體大小的知覺也發生影響，光亮的東西比暗淡的感覺大；我們根據日常生活經驗來說，都知道鮮明的衣服比暗色的衣服要顯得體肥。如同橫的綫條比豎的綫條感覺得寬一樣。

在現代實驗美學範圍中，對於彩色美的看法，布洛認為顏色的性格是起於「移情作用」的心理，當我們接觸顏色具有個性時，我們先把「物」對於「我」所產生的生理影響移到物的本身上去；所謂「物我同一」之境。然後再把物理的性質，像溫暖、沉重、力量等釋為心理的性格，如和藹、豪爽、狡猾等。比如紅色本身有強烈的刺激性，由於這種刺激，也可以說由於這種色彩的性格，被刺激者便會發生不同的反應，或是快感與不快的心理。

大體來說色覺的觀念有四類：一、生理類，二、客觀類，三、聯想類，四、性格類。

我們可以用各種不同顏色的形狀試驗出顏色的重量原理。現在簡單舉出一個例子，同樣是兩個三角形體，上邊塗以深色，下邊塗以淺色，就會有着「頭重腳輕」之弊，不安定，缺乏重量的感覺。若是依照上下大小，上輕下重的色彩及形狀來安排，就自然能夠產生平衡，安穩的重量感了。

究其原因為何？不外乎是因為在自然界中淺色不會在深色之上。依物理的觀點也不會重的立在輕的之上，大的放在小的之上。

拿重量來說，不但深淺兩種顏色的配合在一塊可以看出顏色的重量，即使是個別的颜色單都看起來有輕重之分。

顏色的配合不僅要顧及到上下，左右的位置，還要顧到顏色的種類及性格（參看前十一期「電影美術應用色彩的性質」）。

法國效弗洛爾的研究結果，凡是顏色在獨立時看起來是一樣，在和其他顏色相配時又是另一樣了，進一步解釋，當兩種顏色相配時，它們原有的色期都要經過了若干另一顏色而影響的變化。

例如紅色擺在黃色的旁邊，紅色會呈現出微紫，而黃色則呈現出微青。因此顏色才分出來的宜於配合，有的不適調配。

在電影彩色的領域中，因為易於接觸「環境反射」作用，所以對補色的功能而言，亦非常重要，值得我們研究的價值。

格蘭亞倫對補色的解釋說：補色的調和是起於生理作用。如果我們注視紅色過久直到疲倦時，再移視天花板的白色，則在白天的天花板上，仍能發現原物的「餘像」，恰如電影基本的原理「殘像」相同，不過它的顏色是由紅變而為青。反之我們再注意青色，久之，在白天花板上，亦留有原來的「餘像」，不過由青而變紅而已。這種現象我們可以解釋為補色相調劑的基本原理。

現在我們想進一層來說明，生理的觀點的解釋：注視紅的過久，網膜上感受紅色的神經就要疲倦了。正是呼應我們以前所談到的，彩色已超過生理的負擔，當然會感到疲乏，再久之則會產生不快之感。前者由於紅色的久視而感疲乏，但是周圍感受青色的神經乃未使用，所以移視白色天花板時，感受紅色的神經因疲倦而休息，但感受青色的神經則繼之而起，成了紅的補色，所以使原有的「餘像」成為青色了。

除了這些彩色與心理、生理的變化之外，彩色經過了對比與反差，更產生了強烈的效果：例如同是一種程度的黑、碰到了白色時，這黑色顯得更暗，如果同是一種程度的白，接近了黑色時，這白色則顯得更亮了。因此我們不可能肯定的說這種白太白，這種黑太黑；而是須要經過色與色之間，也就是光與光之間，才能確認其色度是否太白與太黑。因為這種白與