

同理心的「角色轉換」插畫創意思維

Empathetic "Role Reversal", a Creative Concept in Illustration



方彩欣

Tsai-Shin FONG

輔仁大學應用美術系所助理教授

賴沼彬

Jaw-Wen LAI

輔仁大學應用美術系所研究生

插畫的教育意義

近年來台灣環境保護議題逐漸被重視，許多學者皆認為如何能讓台灣的保育觀念向下深耕，應該還是從下一代的保育思維教育著手。在傳遞一些義正辭嚴的教條或法律規範的同時，如果能利用一些圖像隱含的意喻來教化大眾，往往能讓人更有深刻的印象。因為視覺圖像擁有一些跨國際與語言的心靈共同認知和感受的能力，往往能形成一種比文字更具震撼的溝通傳達效力。本研究從插畫的教育意義為主軸出發點，希望插畫教育能不只是考慮到美觀和技術層面，也能更深層的思索其教化的意涵。本文內容有系統分析歸納出與動物議題有關的「角色轉換」（Role Reversal）插畫創意思維，也許未來有更多人可以應用這樣的概念進行相關創作。這篇文章探究的層面，是建立在對插畫作品之視覺內涵認知的再瞭解，希望透過對於插畫創作手法的再探討，提供對未來插畫藝術運用於美術教育的相關理論研究，也期望這類型的插畫創作品能提升一般大眾對環保議題的態度，並且養成尊重生命之意識。

角色轉換的涵意

角色轉換是一種「將心比心」的心理活動，指的是我們能站在他人立場並且設身處地替他人著想的思維模式，也就是我們所熟悉的同理心。這種心裡活動在幼兒的社會認知發展過程中稱之為「角色取替」（Role Taking），由於嬰兒沒有能力從他人的眼中看到自己，他必須經由學習而取得這樣的能力，這種心智能力必須透過語言的學習與使用才能順利發展出來。當個體的認知發展成熟後，他們會獲得一些認知技巧，並影響他們對於社會行為的推理方式與行為動機（王世億，2007）。換言之，學習如何取替他人的角色或態度與孩童的發展是密不可分的。

「角色轉換」是一組原本二元或多元相對的角色或立場，例如：男人與女人、大人與小孩、正派與反派、生物與非生物、強勢與弱勢等，其角色所處的地位或秩序與另一對立角色互相交換，成為一種與原有認知正好恰恰相反的新觀念、新秩序，或造成傳統主客體關係的錯置，即可稱之為「角色轉換」。

在心理學中，這種嘗試去理解他人的情感與思想的过程稱之為「换位思考」（Reverse Thinking）。從社會人際互動及問

題解決的面向來看，人類能設身處地替別人著想並且考慮到自己以外的觀點，是重要的人際潤滑劑。通過換位思考，可以讓我們突破固有的邏輯與思考習慣，解決常規性思維下難以解決的事情，並且可以讓我們瞭解他人的心理需求。其實換位思考最終的本質還是為了幫助自己。因為通過體驗對方的角色後，進而修正自己的立場（圖1）。就像平時照鏡子一樣，主角永遠是自己。通過對照內在的自己，來發現外在本身的不足，進而加以改進。

顛覆概念的產生

「角色轉換」（Role Reversal）的概念可說是後現代主義（Postmodernism）下的反動，就字面上來看，所指的是現代主義（Modernism）之後的文化風格。然而後現代主義絕非現代主義的延伸或延續，而是挑戰並否認現代主義的風格，具有相當的反抗和顛覆性，是一個從理論上難以精準作明確界定的一種概念。這種思考模式改變了社會的整個結構，突破了許多思考的瓶頸及障礙。後現代主義的迅速崛起反映出西方文化流向的新變化，也標示出它對現代主義「反動」、「承接」的邏輯。角色轉換變成一種顛覆的概念，是對現狀的一種反擊，顛覆的目的也是對現狀作一番反思。因此，顛覆性之意涵可說是針對傳統概念的現代解讀，同時，並加諸了現代多元文化的思考（張斐嵐，2001）。

在21世紀的今天，傳統價值觀與思考模式逐漸受到考驗。人們強調多元與開放，面對傳統，更顯

現質疑與顛覆的態度，於是在創作上，也出現了改寫名作的思維，這背後所傳達的創作理念，和「後現代」現象有關。本文歸納出這類思考在文學、繪畫以及其他創作上轉換的兩種趣味性的表現模式。

挪用

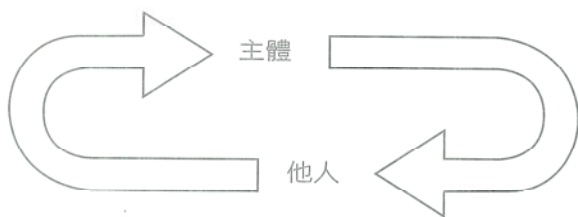
後現代主義具有多元化的風格，需要被解讀和描述，並非單從視覺元素來解釋，而擁有「挪用」的特質也易造成了主體性的模糊與喪失。以平面廣告為例，消費者置身於後現代符號消費社會，企業主尋求易於令消費者產生共鳴的題材以傳遞訊息，而挪用了我們所熟悉的情節，並且以非典型的方式重新加以詮釋（馮永華；趙盈雅，2008），例如：漢堡王（Burger King）推出的平面廣告就以大家耳熟能詳的童話故事「小紅帽」和「三隻小豬」的故事為插畫訴求（圖2、圖3）。巧妙的挪用了童話中的經典角色，賦與新的意涵，只見原本在故事中仇視的角色卻和樂的在一起用餐，間接帶出商品的魅力。

改寫

改寫指的是以過去的傳統背景、概念為基調，利用大家所熟悉的主角進行故事情節、身分背景的改寫，呈現出新的感受。在繪畫上的表現，如圖4中顯示出畫室裡常出現的木製活動人偶與畫家的角色交換。原本無生命的木偶變成在畫畫的畫家，而現實中真正的畫家變成模特兒，這樣的身分改寫能讓觀者對畫面產生新奇、有趣的感覺而印象深刻。

此外，多元文化現象的出現，也造就了另類與創新的概念。時代的改變連帶影響了價值觀，傳統故事善惡分明的二元對立和英雄化的情節似乎逐漸與現實生活脫節，過去傳統童話故事所形塑出來的典型刻板印象已逐漸開始動搖，善與惡的特質產生了質變或者模糊化。

以童話故事為例，在台灣所出版以「狼」為主題的顛覆類圖畫書中，可以看出大家對「狼」的刻板印象已有所改變，有的將小豬與狼的角色對調，有的則將大野狼予以矮化、弱者化，抑或開始形塑大野狼的正面形象，如：遠流出版社在2002年出版



1 換位思考示意圖（本研究繪製）
換位思考是透過觀察別人、了解他人後，最後省思自己的過程。

Empathetic "Role Reversal",
a Creative Concept in Illustration



《三隻小狼和大壞豬》的翻譯童話書（圖5）。此外，也有將大野狼奸詐狡猾的特質改以幽默和逗趣的方式呈現，如：三之三文化出版社在2002年出版《一隻有教養的狼》的翻譯童話書（圖6）等，改寫的方式相當多元化。

家喻戶曉的傳統童話故事固然美好，但其時空背景或許已不符合現狀，千篇一律的流程與結構容易使人忘卻本質，充滿華麗的想像，又或者使讀者對其他人事物充滿既定的印象而忽略本身的內容。因此，藉由顛覆類之創作可看見社會的多元，並開始聚焦於所處的社會與環境，進而進行省思與反應。

同理心概念的廣泛應用

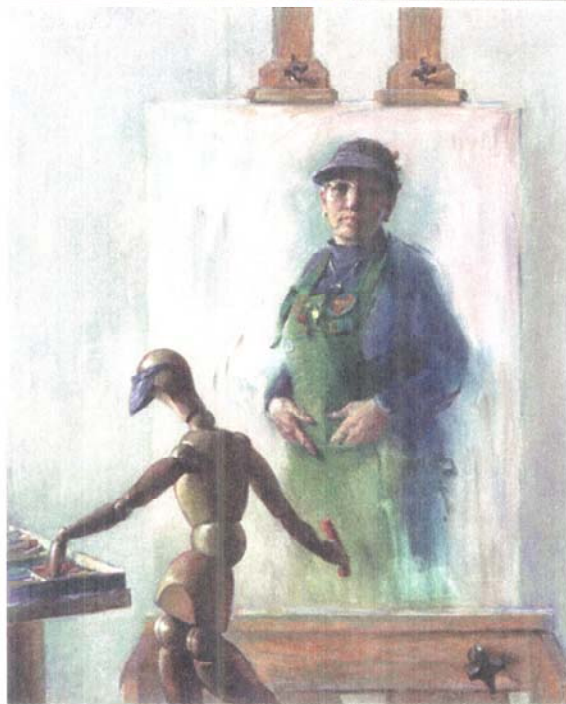
如上述所介紹之同理心、角色取替、换位思考等理論仍是處於內在的情緒反應中，還是一種「心裡」的思考活動，而將這「將心比心」的思考模式反映在創作上手法，成為一種抒發內心情緒的管道，則是創作相關「角色轉換」作品時必要的條件之一。

其實，同理心的表現手法被廣泛應用在各方面的創作作品上，如：小說、繪畫、海報、圖文書（漫畫、繪本）以及戲劇（電影、連續劇）等領域，創作者為了要突顯某些議題而運用了角色置換的方式，其重心脫離不了人倫之間的秩序，例如：性別平等、動物倫理、人際關係、親情淡薄、兩代問題等。其內涵是希望觀者可以打破固有的價值觀與思維模式，以另一個角度來看待同一件事情，或從不同的立場來檢視自己。此外，還有互相尊重、體諒的深層意義。如：迪士尼在2003年推出的電影《辣媽辣妹》（*Freaky Friday*），電影內容就是敘述一對個性不合的母女，在發生一次爭吵後，隔天醒來卻發現兩人的身體互換了。在未找出辦法前，兩人必須角色互換面對彼此的生

2



3



4

- 2 Burger King 平面廣告 小紅帽篇 2007 (Coloribus網站提供)
大野狼和小紅帽的外婆一起開心的吃漢堡，隱喻此商品的魅力非凡。
- 3 Burger King 平面廣告 三隻小豬篇 2007 (Coloribus網站提供)
大野狼和三隻小豬開心的一起吃漢堡，原童話中的彼此關係已被轉變。
- 4 Judith Carducci *Role Reversal* 2002 粉彩 30×24cm (Judith Carducci個人網站提供)
活動人偶與畫家的角色轉換，產生新奇、有趣的感覺。

活，結果媽媽去女兒的學校上學，而女兒代替媽媽到公司工作。一天的時間內，兩人的生活被搞得天翻地覆，但是卻逐漸了解對方的想法和處境（圖7）。

這種變換身分的故事，表現出主角對於生活、生命遇到瓶頸，或是要讓主角們設身處地去了解他人的生活，去體驗不一樣的人生，而後對真正的人生有所體悟。這類的作品，在多元與不確定的社會，有愈來愈多的趨勢，也正面地去鼓勵現代人，對於生活與生命要認真嚴肅地去面對。如：迪士尼在2003年推出的動畫電影《熊的傳說》，故事內容就是敘述一位少年殺死了一隻熊而觸怒了森林的神秘力量，因而成一隻熊。沿途他遇到一隻失去母親的小熊，與他為伴一同踏上漫長旅程。由人類變成熊的少年，必須用以往仇敵的觀點來看世界，對生命的真諦也有了一番前所未有的新體驗（圖8）。

插畫中的角色轉換操作原理

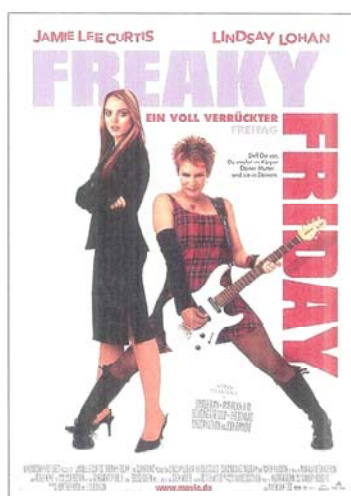
上一段落說明了電影如何使用角色轉換手法之概念以及其內涵，而當此種表現概念運用在繪畫等平面上時，因為缺少文字、故事串連、聲光效果等多媒材的共同支持，在觀眾的五感中只剩下視覺能接受到此訊息的傳遞。所以在畫面的呈現上，角色與被交換角色之間的關係需要更明確才能將此概念運用得宜。我們可以從視覺與心理交互作用的理論來解釋其操作概念。



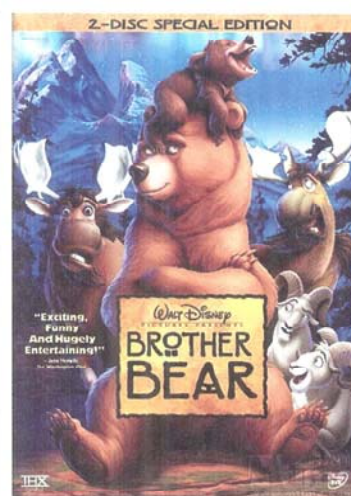
5



6



7



8

- 5 尤金·崔維查著《三隻小狼和大壞豬》2002 遠流出版社（博客來書籍網站提供）
顛覆小豬和邪惡大野狼的傳統形象，改變觀眾對大野狼總是邪惡的刻板印象。
- 6 貝琪·布魯姆著《一隻有教養的狼》2002 三之三文化（博客來書籍網站提供）
將大野狼描述成有教養、愛閱讀的個性，改變大眾對野狼的刻板壞印象。
- 7 迪士尼《辣媽辣妹》（*Freaky Friday*）電影 2003（博客來DVD網站提供）
內容突顯親子議題，讓母女重新學會體諒彼此。
- 8 迪士尼《熊的傳說》（*Brother Bear*）卡通動畫 2003（博客來DVD網站提供）
以動物的角度體會動物生活，並且反觀思考人類的行為。

Empathetic "Role Reversal",
a Creative Concept in Illustration



視覺與心理的交互作用

當眼睛在觀看使用「角色轉換」手法的繪畫中，首先視覺會受到知覺經驗的影響。眼睛只是接受訊息的器官，而知覺是一種意識性的活動，對於接受到的事實要組合成知識才算完成。人的知覺經驗，分成主觀與客觀兩大因素。客觀的特徵有大小、形狀、位置或顏色等，而主觀因素方面，則包括個人的經驗背景、注意力、動機與生理反應等。主觀與客觀兩方面的特徵，交互作用，經過個人的判斷選擇之後，才形成個人的知覺。所以個人本身的特性，會影響知覺的不同。當我們觀看一物件時，眼前的經驗非獨立的，而會與過去該造型的記憶痕跡接觸，會依據其相似性而互相干涉。

其次，觀者會產生移情作用（Empathy）。移情作用是人類情感的「投射」，或者說「神入」之作用，是一種將自己移置到他人甚至他物的角度來感受，想像並揣摩各種可能的情境，藉此來理解他人的情感、欲望與想法之能力。

所以當使用「角色轉換」的表現手法時，眼中所見之主體其所處的角色或立場，與我們過去所熟悉的認知不同。經驗類似卻會互相干涉，視覺與心理認知上產生衝突與矛盾，而且觀者會產生將心比心的情感活動，會把自己的感情移入到圖片中角色的身上，進而使觀者產生有趣的感覺（圖9）。

角色轉換的視覺表現方法

角色轉換是一種超現實的表現方式，因此具有超越視覺邏輯或反叛常理、常識存在的概念在

其中。在前述的一些角色轉換作品中，可以看出一些運用此表現手法的方式，例如：轉換後會改變主客體原有的秩序與認知，錯置彼此之間的功能、改變事物原有的體積或比例、部分擁有擬人化之特點等。本文將此表現手法歸納成下列幾種主要的特性，分別詳加說明：

改變對原有故事的認知

這個概念主要是顛覆過去故事的情節，例如：敘述方式的改變或人物性格的重新設定，通常是顛覆某種觀念或形象的呈現，以新的角度來看待事情。如：改變童話故事中強與弱的關係、邪惡與善良性格的模糊、性別的刻板觀念等。例如：童話故事《傑克與豌豆》中原本強勢的巨人卻害怕體積比他小許多的傑克，隱喻傑克穿上該品牌服飾後變得很強壯（圖10）；三隻穿著牛仔褲的小豬在溫暖的家中踩著大野狼的皮毛所做成的地毯，同樣也是隱喻小豬強而有力的征服了大野狼（圖11），這些概念就是改變了童話故事中強勢與弱勢的原始立場而讓故事產生時代新意義。

體積的互換或對比

此手法概念是將雙方的體積放大或縮小成自己原本體積的數倍甚至更多，形成視覺上的比例懸殊。通常是為了更突顯強勢與弱勢之間實力的差距，差距越大，則視覺效果越強烈。例如：圖12在動物與人類的角色轉換中，將動物比例放大為人類的數倍之多，相較之下更能表現出動物的主宰性也能讓觀者深思人類生吃、活宰動物等陋習的意義。在圖13的插畫中，人類是巨大貓的寵物，將貓的體



9 觀看角色轉換圖片之心理過程（本研究繪製）

在觀看角色轉換圖片時，視覺會受到知覺經驗的影響，其次會產生移情作用，最後得到觀看此作品的感覺。

10



11



12



13



14



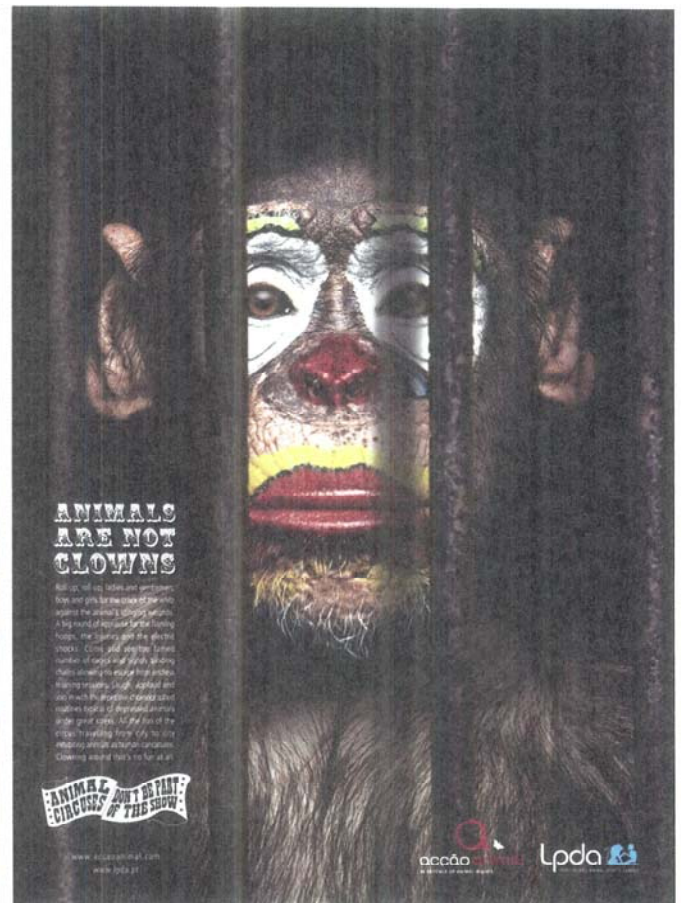
15

Empathetic "Role Reversal",
a Creative Concept in Illustration





16



17

- 10 Levi's童裝牛仔褲 傑克與碗豆篇／平面廣告插畫 2009（圖片之家網站提供）
傑克穿上該品牌服飾後，連巨人都要害怕傑克。
- 11 Levi's服飾 三隻小豬篇／平面廣告插畫 2009（圖片之家網站提供）
穿牛仔褲的小豬踩著大野狼的皮毛所做成的地毯，隱喻小豬征服了大野狼。
- 12 王國仁 最後的一餐 2009 油畫（王國仁部落格提供）
動物們正準備食用桌上的人類，諷刺人類生吃、活宰動物等陋習。
- 13 方彩欣 Cat's Pet插畫 2005 電腦繪圖 世界日報
人是貓咪的寵物，生命掌握在主人的喜好中。
- 14 Nocturnal Devil Dog and man 插畫 2006 加拿大
寵物牽著人類上廁所。
- 15 Magicomora Butterfly 2007 粉彩（DeviantART網站提供）
動物將人類製作成標本。
- 16 葡萄牙動物保護組織（LPDA）動物不是你的小丑 2007 海報
將動物園裡的獅子塗上馬戲團小丑臉上的圖樣。
- 17 葡萄牙動物保護組織（LPDA）動物不是你的小丑 2007 海報
將人猿塗上馬戲團小丑臉上的圖樣，藉此突顯動物保護議題。



18

18 Black wolf09 *Spare the trees or else* 2009 粉彩 18×24cm

樹木拿著斧頭準備攻擊樵夫，點出濫墾森林的主題。

19 Nocturnal Devil *Pumpkin Carving* 2008 電腦繪圖

南瓜準備用人的頭顱做為萬聖節裝飾。

積放大，人的體積縮小，以製造出體積強烈對比，更能彰顯人類變成蒙養動物的狀態，希望藉此讓觀者體會動物渺小與無助的心情。

秩序或功能的錯置

這個概念主要是打破生活中既定的規定、倫理或秩序。將我們日常生活中看似平凡的例行公事或想法予以扭轉之思考模式，賦予一種新穎的觀點。例如：顛覆人類習以為常的溜狗動作，將「人牽狗」變成「狗牽人」（圖14）。

強勢與弱勢之對換

同一物種下，如大人與小孩、男人與女人、動物與動物之間為了強調某種關係而作的轉換，其可能是為了強調弱勢與強勢之間的差距，抑或是對事情現狀有不同的觀點描述。例如：幾米《我的心中開出一朵花》中出現由兒童推著成人所乘坐的嬰兒車前進，顛覆由成人



19

照顧兒童的印象。這些不同的角色立場在經過轉換後，打破觀者對事物原本的認知，建立一種新的秩序。

以保育為概念的角色轉換插畫

若將以上提及的觀念應用於以保育觀念為主要意涵的平面插畫中，也會有不同的表現，以下分別解釋之：

動物與人類之轉換

這種概念通常是為了突顯動物議題，而在畫面上改變人類與動物之間的關係。長期處在人類中心主義（Anthropocentrism）思維下的我們，動物從古至今以來被視為人類的附屬品，是為了人類而存在的。在這種思考模式下，人類常常做出傷害動物的行為而不自知，在經過角色置換之後，動物擁有控制權，而人類成為被主宰的對象。而當大眾觀看此一類型之作品時，可用將心比心的心情去感受其他物種的悲傷，藉此可以達到省思、教育的意義（圖15）。相同的創意概念也出現在葡萄牙動物保護組織（LPDA）宣傳廣告中，將動物園裡的動物塗上馬戲團小丑臉上的圖樣，點出主標題「動物不是你的小丑」的思維，藉此突顯動物保護議題，希望讓觀者深思（圖16、圖17）。

此外，台灣插畫家幾米也有一系列的作品是運用動物與人類轉換之創意概念來描寫魚被鉤住、鳥關在鳥籠、魚被困在魚缸裡的心情。讓觀者轉換思維親自去體會動物的感受，其目的是為了讓人類省思因一己之私而做出傷害動物、限制其自由的行為是否適當。

整體而言，動物圖像應用在插畫中可說是相當直接、有力的視覺設計元素之一，因為幾乎所有人類的生活、事件都可以藉由動物來表現。在不平等對待動物的事件中，將原本「被傷害」的弱勢角色換成「加害者」的強勢角色，其所傳達的反省理念或許比直接訴求來得更為有力量。

人類與非生物之轉換

此類型插畫通常為人類行為的顛覆，將人類平時習以為常的舉動加以改變，形成了另類的畫面。例如：樹木拿斧頭反過來砍伐樵夫，可讓我們思考

濫墾濫伐的森林生態（圖18）、人們在萬聖節用來裝飾的南瓜，反過來用人類的頭部做雕刻裝飾。雖然真實的南瓜對人類生活並無威脅，卻可讓觀者在覺得有趣好笑之餘再體驗生命相互的關係（圖19）。一般而言，生物或非生物的角色與人類的立場交換後，因其與人類的角色互相轉換而擁有人性化的動作或性格，通常這樣的生物或非生物會擁有「擬人化」的特質。

藉由動物來對照人間事

人類情感的「投射」（Projection），或者說「移情」（Empathy）之作用，是一種將自己移置到他人甚至他物的角度來感受，想像揣摩各種可能的情境，藉此來理解他人的情感、欲望與想法之能力。角色置換插畫手法能讓觀者抱著不同的心情看完相關畫面呈現，而留下深刻印象。一方面可能以有趣的劇情故事博得觀眾的青睞，另一方面又能傳達人生的體悟與真諦。用輕鬆幽默的方式來表達較為嚴肅的課題，讓觀者沒有「說教」的感覺，或許就是運用此種表現手法之作品可以不斷推陳出新的原因。綜合以上，在運用角色轉換的插畫作品中有可能只使用到本文中所歸納整理之其中一項的表現概念，也有可能出現兩項或所有概念都應用到同一作品中的創意思維。但使用這些表現手法的前提最好是在畫面中存在著一組原本二元或多元相對的角色，而且在角色之間必須存在著一些以人類思考為中心的刻板印象，這樣的刻板印象最好是能夠跨越國際或年齡的，才能引起極大的共鳴與討論。當創作者巧妙的運用同理心的角色轉換思維去打破存在於人們心中舊有的角色觀念，而傳遞出新作品中所意欲創造出的內涵與隱喻，這樣的表現手法運用才算是成功。

■參考文獻

- 馮永華、趙盈雅（2008）：【童話、反童話】平面廣告應用童話符碼之初探。設計研究學報，12，74-93。
- 王世億（2007）：友情內涵之建構及同理心相關研究。國立成功大學教育研究所碩士論文。
- 張斐嵐（2001）：顛覆童話「史瑞克」。台灣人權電子報，第33期。2009年12月10日，取自：<http://www.tahr.org.tw/site/MusicVideo/M010829.htm>