

从 3D 电影的兴起看 3D 影像营造的“拟态环境”

吴灏鑫 占琦(广西大学新闻传播学院)

2012-2-7 13:45:24 来源:《现代传播》2011 年第 11 期

早在20 世纪20 年代,美国著名政论家李普曼就在其名著《舆论学》一书中提到了拟态环境(Pseudo-environment)的问题。李普曼指出人类生活的“两个环境”,一个是现实环境,另一个是虚拟环境(即拟态环境)。现实环境是被人自身直接体验的环境,而虚拟环境则主要由大众媒介造成,人借助大众媒介间接体验环境,而且这种虚拟环境在现实中所占的比例越来越大。拟态环境有两个特点,一方面,拟态环境不是现实“镜子式”的摹写,不是“真”的客观环境,它或多或少与现实环境存在偏离。另一方面,拟态环境也并非与现实环境完全割裂,它是以现实环境为原始蓝本的。

的确,随着影像传播符号的广泛运用,人们已经越来越沉溺于影像营造的“拟态环境”之中,难以区分虚拟和现实了。

一、影像对“拟态环境”的营造

从“柏拉图的洞穴”开始,人类就陶醉于影像营造的世界中。影像为人认识世界搭起了一座桥梁,构筑了一个既真实又虚拟的影像世界。

(一) 从文字符号到影像符号

人是使用符号的动物,人类要将信息或意义外化必须使用符号。简单来说符号就是具有某种代表意义的标识。语言学家索绪尔认为,符号是由能指(Signifier)和所指(Signified)相联结而产生的整体,每个符号都有能指和所指两重性质。

能指是符号的形式,所指是通过符号联想到的具体事物。根据能指与所指之间的不同关系,符号体系可分为两类:由“任意性关系”所形成的语言文字符号体系和由“拟似性关系”所形成的影像符号体系。在语言文字符号中能指和所指的关系是任意的、无天然联系的,而在影像符号中能指和所指的关系是拟似性的、天然联系的。

正是这种拟似性和天然联系性,使影像符号在传播中独具快捷、直观、确切等天然优势。所以从摄影技术发明起,影像符号便日益频繁地出现在报纸、杂志等纸质媒介上。之后摄像技术的发明甚至引发了传播媒介的大变革,电视、电影等以影像符号为主要载体的新型媒介开始登上传播舞台,并大受追捧,不断书写收视奇迹。数字化媒介的出现更是为影像传播打造了全球化平台。

而社会生活节奏的加快也使得人们越来越沉溺于各种影像“快餐”带来的精神快感之中。于是,继文字传播符号之后,影像传播符号成了大众传媒的“新宠”。

(二) 影像营造的“拟态环境”

报纸头版充斥着醒目的彩色图片、电视里全天播出电视剧、电影院里每天上映新电影、网络上不断上传各类视频、手机里储

存着大量彩信图片、大街上挂满巨型广告牌……影像已经将人们的生活紧紧包围。

西方情境主义国际的创始人居伊·德波在其《景观社会》一书中就感慨道：“世界已经被拍摄”，“在真实的世界变成纯粹影像之时，纯粹影像就变成真实的存在”^①。是的，随着现实世界的不断影像化，影像与现实景象之间变得愈来愈难以区分，影像与现实的界限也越来越模糊。

二、影像的技术革命：3D 电影的兴起

3D 电影也叫三维电影、立体电影。相较 2D 平面电影而言，3D 电影更有立体感。它巧妙地利用“偏光”原理，拍摄中以人眼观察景物的方法，利用两台并列安置的电影摄影机，分别代表人的左、右眼，同步拍摄出两条略带水平视差的电影画面。放映时，将两条电影影片分别装入左、右电影放映机。并在放映镜头前分别装置两个偏振轴互成90度的偏振镜，两台放映机同步运转时，画面就同时投放在金属银幕上，形成左像、右像双影。

当观众戴上特制的偏光眼镜时，由于左、右两片偏光镜的偏振轴互相垂直，并与放映镜头前的偏振轴相一致；致使观众的左眼只能看到左像、右眼只能看到右像，通过双眼汇聚功能将左、右像叠和在视网膜上，由大脑神经产生三维立体的视觉效果。于是观众眼前出现了一幅幅连贯的立体画面，景物仿佛扑面而来、或进入银幕深凹处，从而产生强烈的“身临其境”感。3D 电影被认为是从无声到有声、从黑白到彩色、从胶片到数字之后电影的“第四次革命”。

3D 影像作为一种新型影像传播符号，在传播过程中它也营造了“拟态环境”。而且由于 3D 技术的应用，3D 影像为大众带来的是更加真实的“拟态”。

戴上 3D 眼镜，人们拥有的是前所未有的视觉体验。《阿凡达》中拥有蓝色皮肤的善良的“纳美人”、梦幻般美丽的“潘多拉星球”、夜晚发出荧光的垂柳状植物，以及如同仙境般悬浮在空中的“哈利路亚山”……一切仿佛就如真实存在一样。

3D 影像除了能为观众带来真实的感受之外，还可以使观众在不同的景深中与 CGI 技术渲染的角色、情景进行互动，观众就如同身临其境一般。因此，观众不仅仅是从银幕上看电影，而且能够深入到美妙的 3D 世界中去和影片中的角色一起进行精彩的冒险。

有了视觉冲突和交互性，3D 影像就为人们营造了它特有的“拟态环境”。

三、3D 影像与传统影像营造“拟态环境”的异同

（一）3D 影像与传统影像营造“拟态环境”的相同之处

1. 用影像的客观营造虚拟

尽管用 3D 技术制作出来的 3D 影像比传统二维影像更加立体，能给观众带来更加强烈的视觉冲击，但它仍然是一种影像符号。所以和传统二维影像一样，3D 影像也是用影像的客观来营造“拟态环境”的。图像似乎总是比文字更有说服力，“眼见为实”的标语让人们一直深信影像符号更能客观地反映真实世界。也正是依靠这种客观性，影像符号才营造出了人们信以为真的“拟态环境”。

2. 以真实为依托营造虚拟

虽然在影像符号营造的“拟态环境”中，有些是非真实、绝对虚构的，但它们仍然是以一定真实为依托的。

艺术的天马行空脱离不了现实的缰绳，影像虚拟也只是现实的艺术置换，所以，任何影像符号都是有现实原型可寻的。如影片《阿凡达》中浮在空中的“哈利路亚山”就是以中国的黄山为模板合成的，观众在领略它的美景时也会联想到现实环境中的真实存在。

（二）3D 影像与传统影像营造“拟态环境”的不同之处

1. 3D 影像营造的虚拟更加真实

由于 3D 技术的应用，3D 影像的三维立体感不仅给观众带来了强烈的视觉冲击，还能将观众带入到影片互动之中。观看 3D 影像时，观众不再只是坐在观众席上看银幕上的电影，而是能够深入到美妙的 3D 世界中和影片中的角色一起进行精彩的历险。

视觉冲击力和精神交互性使 3D 影像编织了一个比传统二维影像更加真实的“拟态环境”。因此，3D 技术的加入使人们更加难以理清“虚拟”与“真实”之间的界限，在这个“超真实”的世界里，人们看到的是“比真实还要真实”的信息和意象。

2. 3D 影像营造的虚拟更加虚拟

人们一直认为绘画是在收集梦幻，而摄影则是在收集现实。影像技术被人们简单地理解为一系列物理、化学反应，因而客观真实。而今天，随着技术的发展，机器对影像世界的创造已经进入了虚拟空间时代，摄影也可以“收集梦幻”了。一些闻所未闻的时空、物种开始出现在银幕上，3D 技术的应用将它们刻画得栩栩如生，甚至能以假乱真。所以相较传统二维影像，3D 影像营造了更加虚拟的“拟态环境”。

四、3D 影像营造的“拟态环境”造成的影响

3D 影像营造的“拟态环境”会造成以下三点影响。

（一）拿虚拟当真实

由于 3D 技术强烈的视觉冲击和交互性，使 3D 影像营造了“比真实还真实”的信息和意象，人们不禁会信以为真，并用当真的热情来对待虚拟的东西。

美丽的“潘多拉星球”、善良的“纳美人”、发光的植物、穿越山谷的飞马……强烈的视觉冲击和身临其境感会让观众觉得这些就是真实的存在，甚至产生想成为“阿凡达”登上“潘多拉”的幻想。

而银幕绝非透明的玻璃窗。尽管影像世界以现实为依托，但是它与现实世界只能是无限趋近，永远不可能重叠。人们通过 3D 银幕看到的影像正如柏拉图的洞穴人在洞穴四壁上看到的外界投影一样，只是洞穴上那些骗人的影像现在被银幕上不停闪烁的光线取代了而已。

（二）用视觉享受取代理性思考

本雅明曾在《机械复制时代的艺术作品》中指出，作为一种活动影像，电影画面的不断变换使观者难以沉浸于联想和思索，从而产生了惊颤效果（Schockwirkung）。

3D 影像强烈的视觉冲击和优美的画面完全将观众吸引麻醉。观影时观众来不及思考美丽的“潘多拉”星球和蓝色皮肤的“纳美人”是否真实存在，电影剧情是否安排合理，就已经被虚拟的影像画面所吸引，进入文本互动中与“阿凡达”一起进行保

卫战，享受影像带来的刺激和冲动。

在 3D 梦幻般的影像的世界里，人们停止了理性思考只享受视觉冲击。

（三）将影像技术尊为一切

3D 影像的成功被人们简单地归结为 3D 技术的成功。人们陷入了 3D 影像营造的技术尊为一切的“拟态环境”之中，单纯地将技术视为成功的标志，置于其他因素之上。

于是，人们对电影故事的追求变成了对绚丽视觉效果膜拜。3D 技术也因此成了高端电影科技的代言人，更成为高票房的一大保障。所以在电影制作上，特技大行其道，电影制作者不顾对电影文本进行深入考究，而是一心专注于技术层面的噱头。有些电影甚至直接通过后制作将 2D 格式转换成 3D 格式，从而贴上 3D 标签。

3D 影像营造的技术尊为一切的“拟态环境”，使人们对影像技术日趋膜拜而忘却了对文本的研究。

小结

人们对世界的认识和把握离不开媒介，尤其是以影像为主的视觉符号。所以影像营造的“拟态环境”对人们认识世界做出决策有重要的参考作用。

但在科技发达的今天，人们见到的影像并不等于绝对的真实。特别是随着 3D 技术的应用，由计算机技术制作的虚拟影像不仅模仿真实世界，还创造了许多从未有过的事物。人们在观看 3D 电影时不禁会被强烈的视觉冲击和交互性所深深吸引，而忘却影像世界与现实世界之间的差距，将虚拟影像当成真实环境。

不可否认，3D 影像为人们带来了精神娱乐和视觉享受，并且在一定意义上创造了许多从未有过的事物，扩展了人们的认知领域。但是，如若人们长期沉溺于 3D 影像形成的“拟态环境”之中，就可能会对真实世界做出错误的判断和决策。所以，人们要充分认识到：电影终究只是电影，影像世界也终究不是现实世界。

至于对 3D 技术的片面膜拜，本文认为人们使用影像符号只是在书写一个故事，在这个过程中，最重要的是故事的内容，而不是书写的方式。

注释：

① [法] 居伊·德波著：《景观社会》，王昭凤译，南京大学出版社 2006 年版，第 6 页。

责任编辑：丁志德