

## 3D电影：审美经验的知觉现象学变革

曾 胜 王娟萍

**摘 要：**梅洛-庞蒂的知觉现象学强调人的行为环境，主张以身体意向性取代传统的意识意向性，人通过身体知觉把握世界，从而克服身心之间的二元对立矛盾。知觉现象学与数字美学之间存有一种紧密的对应关系，能够深入揭示由数字技术引发的审美经验变革。3D电影最突出的审美经验就是通过身体进行“审美介入”，受众的知觉置于理性与经验两种秩序的相交处，从而以一种知觉现象学的审美经验取代传统的无功利审美，实现电影审美经验的统一。

**关键词：**3D电影；梅洛-庞蒂；知觉现象学；审美经验

**作者简介：**曾胜，男，副教授，文学博士。（浙江传媒学院 文学院，浙江 杭州 310018）

王娟萍，女，副教授，文学硕士。（浙江金融职业学院 国际商务系，浙江 杭州 310018）

**中图分类号：**J967

**文献标识码：**A

**文章编号：**1008-6552 (2016) 02-0098-05

3D电影正在当下世界影坛掀起一场视听风暴。2009年，20世纪福克斯出品的科幻电影《阿凡达》成为有史以来制作规模最大、技术最先进的3D电影。该影片预算超过5亿美元，成为电影史上预算最高的电影。3D电影的热潮推动全球电影产业格局发生巨变。以中国为例，不但一批优秀的影视、动画工作者纷纷投入到了3D电影的制作，开创了国产3D电影的先河，而且3D电影热潮还使中国3D银幕数量在不到十年的时间里增至两千余块，成为紧随美国之后的全球第二大3D电影市场，占全球1/5的份额。与此同时，3D电影也带来了一场电影审美经验的巨大变革，其“沉浸式”的观影体验迥然有别于传统电影的接受模式，日新月异的3D数字技术为电影的“视觉奇观化”再添浓墨重彩。正如影像媒体研究专家肖恩·库比特教授在《数字美学》一书中所说：“当代特技电影的成功是叙事时空胜过叙事的成功……对于被加速的消费者来说，有了这样的叙事时空，意味着可以通过媒介与交互式游戏，更积极地参与叙事的生产。……如果说所有电影都是特技，那么特技电影就是电影中的电影，是一种在震惊时刻把否定变成肯定的电影。”<sup>[1]</sup>

3D电影实际上就是立体电影（anaglyph），主要利用人双眼的视角差和会聚功能制作而产生立体效果，因此，3D电影主要是在知觉领域带来了一场电影审美经验的变革。法国著名哲学家梅洛-庞蒂创立的知觉现象学，在知觉、身心融合、人与自然以及当代艺术（包括电影）的意义与语言等问题上极具创见，其知觉现象学不但与西方现代艺术遥相呼应，而且在数字化技术方兴未艾的今天，也同样具有巨大的理论价值。本文拟运用梅洛-庞蒂的知觉现象学从知觉、身体和环境三个角度对3D电影所引发的审美经验变革作出深入阐述。

### 一、“电影不被思考，它被感知”：3D电影的知觉现象场

现象学以“回到事物本身”为宗旨。梅洛-庞蒂的知觉现象学扭转了科学理性对于实际经验和生活世界的忽视，确立了知觉在生活世界的核心地位，让纯粹意识化、超然客观的科学自然回归到人所寓居的生活世界中来。梅洛-庞蒂认为是知觉经验维持了我们与世界的某种原始关系，并彰显出生命的真正意义。这种强调身心一体、人与人、人与自然共鸣交织的知觉经验是西方现代艺术的一个最重要的特征。梅洛-庞蒂在其理论巨著《知觉现象学》中广泛引用巴尔扎克、普鲁斯特、瓦莱里、兰坡、波德莱尔、塞尚等现代艺术大师的作品，以此证明人是作为中介或纽带的某一具体处境中的人，我们周围

的整个生活世界就是一个巨大而复杂的现象场,是一个主客交融、物我一体的世界。在梅洛-庞蒂看来,知觉是与生命活动联系在一起的行为,所谓“现象学还原”就是要回到生活世界的现象场,回到知觉活动与知觉对象的相互作用场。物期待着我的介入,我因物而不再无根地漂浮。我们通过我们自己不同的感官综合地感知这个世界,我们所有的知觉形成一种统一的联觉,并最终获得一种知觉经验。“知觉首先不是作为人们可以用因果关系范畴来解释的世界中的一个事件,而是作为每时每刻世界的一种再创造和一种再构成。……我们有一个当前的和现实的知觉场,一个与世界或永远扎根在世界的接触面,是因为这个知觉场不断地纠缠着和围绕着主体性,就像海浪围绕着在海滩上搁浅船只的残骸。一切知识都通过知觉处在开放的界域中。”<sup>[2]</sup>

梅洛-庞蒂对电影关注有加,《电影与新心理学》<sup>①</sup>就是他的一篇运用知觉现象学分析电影艺术的重要论文。梅洛-庞蒂的电影美学理论主张人们抛弃认知心理学和行为主义心理学这两种传统心理学在身心二分方面的成见,转而从新起的格式塔心理学中吸取灵感,因为格式塔心理学在身心统一性研究方面取得了重大的突破。“人的诸心理能力在任何时候都是作为一个整体活动着,一切知觉中都包含着思维,一切推理中都包含着知觉,一切观测中都包含着创造。”<sup>[3]</sup>梅洛-庞蒂将格式塔心理学与知觉现象学结合起来,创立了自己的“新心理学”。梅洛-庞蒂在这篇论文中引用了电影大师普多夫金著名的“面部表情”试验和经典歌舞片《雨中曲》等例子,认为电影作为一种视听艺术,并非简单地将视觉艺术和听觉艺术相加,而是作为一种格式塔式的结构性整体,其每个部分的意义必须依据它与整体的关系才能得到理解。电影作为一种时空性的感性表达方式,其视听语言并不服务于电影要表达的观念(意义),而是通过构成各个层面的有节奏的知觉格式塔,将某种观念蕴含于自身,因此,电影是与它的节奏合为一体的。梅洛-庞蒂的这种新的意义理论显然凸显了视听主体(观众)在知觉现象学上的作用。正如梅洛-庞蒂在文中所说:“现象学哲学或者存在哲学的一个漂亮部分就在于:惊奇于自我的这种内在于世界,自我内在于他人,惊奇于向我们描述这种悖谬和混乱,惊奇于使主体与世界、主体与他人的联系被看到,而不是像古典派所做的那样,通过诉诸于绝对精神来解释之。于是,电影尤其易于使精神与身体、精神与世界的统一显现出来,并使一个表现在另一个之中。这就是批评家针对电影可以援引哲学而不足为怪的原因了。”<sup>②</sup>梅洛-庞蒂的电影理论集中体现了他的现象学美学的核心思想,并在法国“新浪潮”电影运动的代表性人物让-吕克-戈达尔那里得到积极的回应。

3D 电影是由从类似人两眼的不同视角摄制的具有水平视角差的两幅画面组成,放映时两幅画面重叠在银幕上而呈现双影,通过特制眼镜或幕前辐射状半锥形透镜光栅,观众左眼看到的是从左视角拍摄的画面、右眼看到的是从右视角拍摄的画面,由于人的双眼具有会聚功能,所以最后合成为立体视觉影像。于是,观众看到的影像好像有的在幕后深处,有的脱框而出,仿佛伸手可攀,给人以身临其境的逼真感。在电影《阿凡达》中,3D 技术使观众产生了一种类似真实环境的存在感,人们麻木已久的知觉被唤醒,视觉奇观激发了观众无穷的好奇心,他们和 3D 影像世界完全融合在一起,形成一个审美知觉现象场。

## 二、肉身化主体: 3D 电影的身体意向性

“身体是我们拥有一个世界的一般方式”,<sup>[2](194)</sup>梅洛-庞蒂的知觉现象学实际上可以概括为身体现象学。梅洛-庞蒂认为身体具有某种主客一体、心物交融的特征,是某种介于物化和灵化之间的东西,一

① 梅洛-庞蒂于 1945 年 5 月 13 日在巴黎法国高等电影学院发表题为《电影与新心理学》的演讲,后此文收入其 1948 年出版的文集《意义与无意义》中。该文目前尚无中文译本,国内相关研究可参见杨大春. 感性的诗学: 梅洛-庞蒂与法国哲学主流 [M] 北京: 人民出版社。另外还可参考张颖. 一种视觉格式塔: 论梅洛-庞蒂的电影美学 [J]. 法国研究, 2010 (2) 2 中的相关论述。

② 梅洛-庞蒂. 意义与无意义 [M], 法文版, 1996: 74。中文译文转引杨大春. 感性的诗学: 梅洛-庞蒂与法国哲学主流 [M] 北京: 人民出版社, 2005: 123。

切意向最终都归于身体的意向,“必须表明:身体没有意识是无法想像的,因为存在着一种身体意向性,意识没有身体是无法想像的,因为现在是有形的。”<sup>①</sup>梅洛-庞蒂的身体意向性实际上是强调一种“肉身化主体”,主体的一切都建立在身体行为、身体经验或知觉经验基础之上。梅洛-庞蒂用身体意向取代了自笛卡儿以来一直受到强调的意识意向性,用身体主体取代了意识主体,有力地克服了自笛卡儿以来占据西方主流思想的心“尊”身“卑”的身心二元论。

身体意向性代表的是一种全面意向性,它是由意向活动的主体(身体)、意向活动(运动机能和投身活动的展开)和意向对象(被知觉世界:客体 and 自然世界,他人和文化世界)共同构成的一个系统。梅洛-庞蒂借用心理学家常用的身体图式概念来说明人的身体所具有的一种格式塔式的空间图式功能,从而确保了身体意向性的统一结构,而被知觉世界则是诸种意向性获得实现的“场所”。梅洛-庞蒂以人们熟知的传统精神病学中的“幻肢”现象,以及双眼的“复视”和双手、双耳的协调活动为例,说明人的身体是一种“现象身体”,它具有身体图式结构的整体性功能。因此,身体意向性决定了身体与环境的互动关系,身体不是各自占有空间的或被拼凑在一起的器官总和,而是寓居于某一空间中,具有一种整体性结构和协调功能。身体总是在一个具体的环境中参与某种关于存在的筹划,我们对世界的综合感知不是由知性来完成,而是被赋予身体。“靠着身体图式的概念,身体的统一性不仅能以一种新的方式来描述,而且感官的统一性和物体的统一性也能通过身体图式的概念来描述。我的身体是表达现象的场所,更确切地说,是表达现象的现实性本身。……我的身体是所有物体的共通结构,至少对被感知的世界而言,我的身体是我‘理解力’的一般工具。”<sup>[2](300)]</sup>

身体意向性表明人的生存与其生存处境密切相关,我们始终根据情境的变化并通过我们的身体调整我们的在世存在方式,我们身体的或姿势的图式每时每刻都在为我们提供关于我们的身体与事物之间的关系,以及我们对这些事物的一种全面的、实际的和暗含的观念。因此,身体远非一件用具或手段,它是我们在世界中的表达,是我们意向的可见形式。真正的身体图式与处境的空间性相关,也就是说,空间就是我们的生存领域和生存视阈。我们并非仅仅依靠客观空间生存,相反,客观空间只是我们生存的前提条件,必须融入身体意向性才能构成我们完整的存在现象场。由于意向与身体运动相结合,正常人的身体具有建构(投射)能力,能够主动积极地应对新的情境。通过投射或建构能力,正常人在知觉与被知觉世界之间建立起一种意义关系。“在知觉中,我们不思考对象,我们不认为自己是具有思维能力的人,我们属于对象,我们与身体融合在一起,而这个身体对世界、对动机和人们得以对世界进行综合的手段的了解超过了我们。”<sup>[2](304)]</sup>梅洛-庞蒂的身体意向性理论,实际上是知觉现象学对一种新的空间类型的呼唤:世界成为身体的作用场,甚至是身体的延伸。身体意向性彰显了现象场或行为环境的概念,突出了人与环境的相互作用。

身体意向性表现在3D电影中就是其突出的“沉浸式”观影体验。“银幕身躯和形象的力量驱动着叙事、表述系统、话语、需求、欲望、影片的情感和观众。”<sup>[4]</sup>3D电影将知觉置于心灵和身体两种秩序的相交处,强调了受众行为的系统性和整体性。这种身体的“介入意识”作为一种新的知觉经验引发了一场电影的感性学革命,超越了传统的刺激-反应电影知觉模式。3D电影的受众以一种参与的姿态介入艺术对象或环境,推动了现代审美观念由无利害的静观模式向欲望的介入模式进行变革。较之其他艺术,3D电影几乎是完全知觉性的,能够更直接地对经验的诸纯粹层面进行协调运作,从而创造一个属于它自己的令人信服、引人入胜的现实世界。3D技术使二维的电影图像转化为三维的知觉经验场,并通过身体进行多感官的、肌肉运动的知觉综合(联合),使3D电影的受众进入一种彻底的审美介入状态,“电影并不创造现实的影像,它并不产生幻觉,因为电影实质上完全控制了经验的条件,它能够创造完整的知觉事实。这鼓励了一种彻底而深刻的参与,观众可能很容易接受电影的世界,完全进入

<sup>①</sup> 梅洛-庞蒂. 意义与无意义 [M], 法文版, 1996: 74. 中文译文转引杨大春. 感性的诗学: 梅洛-庞蒂与法国哲学主流 [M] 北京: 人民出版社, 2005: 177.



他的它的领地。”<sup>[5]</sup>3D 电影《阿凡达》就是一个生动的例子，它为我们提供了一个 3D 的视觉盛宴，无论是漂浮于空中的哈里路亚山，还是在翱翔于天地间的飞龙，抑或像水母一样荡漾的树精灵，无不是通过我们的身体向 3D 影像投入，从而与被知觉世界共同构成的一个审美知觉系统。

### 三、“野性世界”：3D 电影的行为环境

受笛卡儿理性主义影响，西方哲学长期存在科学理性世界与知觉感性世界之间的二元对立矛盾，甚至盲目抬高知性世界而贬低感性世界。梅洛-庞蒂的知觉现象学却认为并不存在所谓知性的世界，只存在着感性的世界，神秘的自然才是我们生存的真正根基，而非我们认识的对象。他用“野性存在”和“野性精神”来概括自然，其哲学目标就是要为我们建构一种拷问世界之为世界，探讨人类文化本质的“感性存在论”。在梅洛-庞蒂看来，世界意味着在科学理性后面尚未被驯服的野性自然，它是一种前科学的、前理论的和前客观的世界。为了回到这种野性的自然，就必须对理智主义、科学客观主义进行深入的清理，就必须借助于身体意向性来超越纯粹意识意向性，从而进一步恢复感性知觉的地位。这样，介于灵与肉之间的现象学身体就能够帮助我们向事物开放，帮助我们揭示出世界的原初秩序。总之，自然最终应该在知觉主体与被知觉对象的原始关系中涌现出来，“存在一个自然界，但不是科学的自然界，而是知觉向我们揭示的自然界。”<sup>[2](541)</sup>这个前客观的野性世界，通过身体知觉（肉身化主体或肉身化心灵）而被体验到，世界就是人与自然相互作用、共同构成的一个存在“现象场”。

梅洛-庞蒂为此提出了“行为环境”这一概念，认为不管人还是动物，其行为都与一定的环境相关，这种环境并非指单纯的地理环境，同时还包含有意识，是知觉者和知觉对象的相互作用域，是进行知觉者与他的身体、与它的世界的一种活的关系。“行为环境”概念的提出，是对理智主义的客观世界和经验主义的自在世界的双重否定，它取消了刺激—反应模式和理想的建构—判断模式的对立，强化了人或动物与自己周围世界的生存关系。梅洛-庞蒂以足球场为例，认为足球场虽是一个地理环境，但对活动的球员而言，足球场却又并非一个客观的外在“对象”，因为足球场遍布各种可见与不可见的、与比赛规则密切相关的“线”，它们既制约着球员的身体意向也实现了球员的行为价值，球员与球场是融为一体的，球员的每一个动作都瞬间改变了球场上的所有存在关系，并随即形成一种新的现象场，所以，球场是一个球员与环境相互作用的现象场。梅洛-庞蒂的“行为环境”是一种具有浓郁结构主义特征的存在论观点，他以此强调环境的整体性、混杂性和综合性，强调主客体之间的互动关系。世界不是分裂的、支离破碎的，而是具有某种原初的统一性，梅洛-庞蒂所追求的“重返事物本身”，实际上就是重返这个神秘的前客观、前科学和前理论的知觉世界。

梅洛-庞蒂的“行为环境”强调空间是一种身体综合能力，是超越经验主义和理智主义的“第三空间”。梅洛-庞蒂还以“深度”这种常见的视觉现象为例，说明被知觉世界与感性身体之间的紧密关系。他认为深度不能通过经验的或知性的方法进行分析而得到，相反，深度与身体的整体性结构相关，深度不是出于精神审视，而是源于身体经验，“深度不能被理解为一个先验的主体的思维，而是被理解为一个置身于世界的主体的可能性”<sup>[2](339)</sup>。一个活的身体与一个活的世界相呼应，世界与知觉经验而非知性判断相关，世界因此恢复了她的神秘。自然世界和文化世界是一种蛮荒原始的存在，是海德格尔所谓“天、地、神、人”的交织。梅洛-庞蒂以一种含混的姿态超越了意识—客体的二分，让世界恢复了神秘和复杂性，让人充满了活力，这种“新感性论”的最终目标当然是为了克服科学理性所导致的存在焦虑和哲学危机。

梅洛-庞蒂的“行为环境”理论在美学家杜威那里得到共鸣。杜威也主张从经验自然主义的视觉来看待人与环境之间的关系，他批判了二元论哲学将世界与精神、主体与客体对立起来的观点，认为人与动物一样，只是一个“活的生物”（live creature）而已，动物没有主客体意识，它们与自身的生存环境是结合在一起的。人是环境的一部分，环境也是人的一部分，人与环境相互依存。杜威认为美学不应该从公认的艺术作品出发，而是要绕道而行，从“活的生物”出发，因为在动物的活动中，“行动融

入感觉、而感觉融入行动”,<sup>[6]</sup>所以在动物身上可以找到一种经验的直接性和整体性,只有这样才能把握审美经验的源泉。杜威所说的“审美经验”超越了二元论,这种审美经验既包括环境作用于活的生物的“受”(undergo),也包括活的生物作用于环境所产生的“做”(do);经验并不只有被动的一面,也有主动的一面,经验是一个动态平衡的过程。杜威认为人具有获得完整经验的内在需求,只要具有自身的整一性,只要经验获得完满发展,就有可能获得一个具有一定审美性质的经验。杜威在其《艺术即经验》一书中批评了康德美学的无功利态度,认为“审美的敌人既不是实践,也不是理智。它们是单调;目的不明而导致的懈怠;屈从于实践和理智行为中的惯例。”<sup>[6](40)</sup>

方兴未艾的3D电影作为一种“行为环境”,极大地打破了传统电影的审美惯性,为我们创造了一个“野性世界”,它是一个恢复了人的生存活力的“第三空间”。当观众面对《阿凡达》影像中虚拟的潘多拉星球、智能生物纳威人、半植物半动物的生命体、与人通过触须相连而交换信息的异兽时,他们身上无不洋溢着压抑已久的生命活力。此时此刻,他们感性飞扬,身处一种“野性世界”。3D电影的受众正是在全方位的感官介入中,重构了自我与世界的关系,获得了前所未有的认知与体验,并借此与真实世界沟通与互动,最终享受到一种类似于高峰体验的快感。

#### 四、结论:3D电影的“审美介入”

巴赞认为电影发展的原动力往往并非科学发现或工业技术的进步,而是人们对“完整电影”神话的不懈追求。3D电影无疑代表了迄今为止“完整电影”的最高水准,但是,3D电影带来的绝非只有虚拟技术和商品生产的新逻辑,3D电影强烈的即时性感官体验,还使其具有了知觉现象学或曰身体现象学的诸多审美特征,引发了电影审美经验的一场巨大变革。3D电影一改康德无功利的静观式审美范式,转换为消解审美距离、解除情感控制、完全沉浸到欲望影像之中的审美新范式。3D电影(以及呼之欲出的4D电影)对身体知觉以及联觉的要求,表明电影正在日益彰显一种感性的力量,身体感知在审美经验中的关键作用日益突出。3D电影实际上也是对麦克卢汉的至理名言“媒介是人的延伸”的最好阐释,在这个不断由新媒体技术所重构的世界里,我们必须对作为首要媒介的身体进行重新评估,对其产生的身体美学进行新的认识。

3D电影最突出的审美经验就是通过身体进行“审美介入”(aesthetic engagement),“梅洛-庞蒂在关于知觉作为一个综合体的讨论中,对审美投入作了进一步的论述,这种综合体在我们对对象的感觉把握中达到了一致和统一。这样一种综合体包含了‘作为知觉和行动领地的身体’,但超越了直接感知到的东西,而达到一个整体,即最终作为世界本身的一种完整性。在关于‘看’的描述中,梅洛-庞蒂将这种身体介入的观点延伸到艺术。”<sup>[5](30)</sup>3D电影的受众以参与者的姿态介入艺术对象与环境,人与3D影像共同构成一个连续的、整体的和互动的审美知觉现象场。3D电影为我们带来了一场知觉现象学的电影审美变革,它直接挑战了孤立、静观的传统审美无利害学说,走向一种审美经验的统一。3D电影丰富了我们的审美生活,代表了电影审美理论的新方向,是科学技术发展、社会文化变革和人的知觉能力拓展这三者共同建构的新的审美情境。

#### 参考文献:

- [1] [新西兰] 肖恩·库比特. 数字美学 [M]. 赵文书, 王玉括译. 北京: 商务印书馆, 2007: 125.
- [2] [法] 莫里斯·梅洛-庞蒂. 知觉现象学 [M]. 姜志辉译. 北京: 商务印书馆, 2003: 266.
- [3] [美] 鲁道夫·阿恩海姆. 艺术与视知觉 [M]. 滕守尧, 朱疆源译. 成都: 四川人民出版社, 2001: 引言 5.
- [4] [英] 帕特里克·富尔赖. 电影理论新发展 [M]. 李二仕译. 北京: 中国电影出版社, 2004: 83.
- [5] [美] 阿诺德·贝林特. 艺术与介入 [M]. 李媛媛译. 北京: 商务印书馆, 2007: 255.
- [6] [美] 杜威. 艺术即经验 [M]. 高建平译. 北京: 商务印书馆, 2005: 18.

[责任编辑: 华晓红]