在备受期待的角色扮演游戏《光与影：33号远征队》（Clair Obscur: Expedition 33）中，玩家所处的主城被赋予了一个充满诗意的名字——“卢明城”，其法语原文为“Lumière” 。这个词在法语中意为“光”，这个词语的意涵远不止于游戏中的一个地名，它连接着艺术的创生、历史的巧合、科学的定义以及技术的革新，共同编织出一幅关于“光”的宏伟画卷。

# **一、《光与影：33号远征队》中的卢明城——对抗“抹除”的灯塔**

### **卢明城：浮游于末世的孤岛**

在《光与影：33号远征队》的设定中，卢明城是一座孤悬海外的岛屿城市 。这座城市的居民常年笼罩在一种名为“抹除”（Gommage）的恐怖阴影之下。每年，一位被称为“画师”（Paintress）的神秘存在会降临，并在巨型独石（Monolith）上绘下一个不断递减的数字；所有年龄超过该数字的居民都会如同烟尘般消散 。这场灾难始于67年前，画师的到来引发了名为“裂痕”（Fracture）的灾变，不仅使卢明城与大陆隔绝，更开启了这无尽的恐怖循环 。

尽管每年都要经历亲人逝去的悲痛与自身命运的未知，卢明城的居民并未彻底绝望。他们每年都会组织一支名为“远征队”的志愿队伍，前往大陆，试图找到并击败画师，终止这残酷的宿命 。游戏的主角古斯塔夫（Gustave）便是第33号远征队的一员，他与同伴们承载着卢明城最后的希望。这种每年例行的“抹除”仪式与随之而来的远征行动，不仅仅是游戏的情节驱动，更是一种循环往复的仪式。这个仪式不断强化着卢明城作为反抗与铭记之地的象征意义。“抹除”试图剥夺卢明城的集体记忆与未来，而远征队的每一次出发，即便迄今为止皆以失败告终（“没有人从远征中归来” ；“所有任务都消失了” ），都代表着这座城市对存在意义的顽强坚守。

### **“卢明城”在末世中的象征意义**

将这座风雨飘摇的城市命名为“Lumière”（光），其象征意义不言而喻。它直接将城市定位为希望、生命与抗争的象征，与“抹除”和画师所代表的“黑暗”形成了鲜明对比。游戏深刻探讨了凡人的命运、牺牲、以及在看似无法避免的宿命面前的抗争，同时交织着爱、失去与悲伤等普世情感。卢明城正是这些人类价值在末世背景下的集中体现和守护者。

城市的名字与其游戏标题《Clair Obscur》（法语，源于意大利语“chiaroscuro”，意为“明暗对照法”）形成了直接的呼应。卢明城本身即是这个明暗交织世界中的“明”（clair）。而“抹除”仪式——在花瓣的凄美（“烟雾和花瓣中消失”）与生命的消逝的残酷之间——正是这种明暗艺术手法的具象化体现。游戏标题“Clair Obscur”本身就是一种艺术术语，指代光与暗的强烈对比。主城命名为“Lumière”（光），而核心冲突源于“画师”带来的“抹除”（Gommage）——一种吞噬生命的黑暗力量。这种命名上的直接对立，将“Lumière”定位为与威胁其生存的“幽暗”（obscur）力量直接抗衡的“光明”（clair）一方。这种由名称本身建立的内在张力，无疑是游戏叙事和主题的核心驱动力，象征着希望与绝望、存在与虚无之间的永恒较量。

### **画师与画布：光与创造的元叙事**

游戏的深层背景故事进一步揭示，卢明城的世界实际上存在于一块由被称为“画家”（Painters）的魔法使用者创造的魔法画布（Canvas）之中，而画师（Aline）与雷诺阿（Renoir）正是在争夺这块画布的控制权。这一设定为卢明城的“光”增添了更为复杂的维度：它究竟是内在的、真实的光芒，还是被描绘出来的、依赖于创作者/毁灭者意志的脆弱存在？

这一元叙事揭示了卢明城存在的虚构性，也给其“光”的象征意义带来了深刻的模糊性。卢明城并非一个有机、独立的现实，而是一个被创造出来的“画布世界”。画师艾琳和雷诺阿是操纵这个现实的外部力量。因此，与卢明城相关的“光”可能是一种人为的或被强加的特性，是“画家”设计的一部分，或是他们冲突的副产品。这引发了更深层次的疑问：卢明城的希望是真实的，还是画布内预设的反应？这种“光”是其固有的品质，还是其创造者的一种美学选择？卢明城为生存而进行的斗争，也因此演变为一场为其光芒和存在的真实性而战的斗争，对抗那些能够从字面上将其抹去的超然力量。这使得“Lumière”不仅是在对抗隐喻性的黑暗，更是在对抗一种字面意义上的“去创造化”，其“光”成为了在被构建的世界中争取自主和现实合法性的象征。

# **二、光与暗的恒久之舞：明暗对照法与普遍象征**

### **明暗对照法（Clair-Obscur/Chiaroscuro）：光影的艺术掌控**

法语词“Clair-obscur”源自意大利语“chiaroscuro”（意为“亮-暗”），是一种经典的艺术技法。它通过强烈的光影对比来塑造物体的三维感、营造戏剧性氛围、表现空间深度和传达特定情绪 5。这种技法在艺术史上源远流长：

* **文艺复兴时期**：达·芬奇早期运用此法来塑造人物形态，营造柔和而富有立体感的效果，如其作品《岩间圣母》所展现的神秘氛围。
* **巴洛克时期**：卡拉瓦乔在其作品《圣马太蒙召》中将强烈的明暗对比（被称为“暗色调主义”Tenebrism）发挥到极致，用以引导观者视线，赋予叙事以神圣意义。伦勃朗在《夜巡》中则动态地运用光线来突出中心人物，在宏大的群像中创造出深度、动感与戏剧性。
* **浪漫主义时期**：戈雅在《农神吞噬其子》中运用深邃的阴影，极大地增强了神话场景的恐怖感与张力。
* **现当代艺术、摄影与电影**：从爱德华·霍普《夜游者》的孤独疏离，到辛迪·舍曼《无题电影剧照》系列对经典黑色电影光影的戏仿，再到电影摄影（如希区柯克作品、雷德利·斯科特《银翼杀手》的未来黑色美学）及数字艺术，明暗对照法的运用无处不在。

值得注意的是，游戏《光与影：33号远征队》的标题“Clair Obscur”正是直接引用了这一艺术术语，巧妙地将其核心主题与悠久的艺术传统联系起来。这种艺术技法，以及由此引申出的游戏标题，不仅仅是一种美学原则；它更成为一种视觉隐喻，象征着通常由光明与黑暗所代表的基本存在与道德冲突。明暗对照法通过光与暗的戏剧性相互作用和强烈对比来创造特定的艺术效果，如戏剧性、深度和情绪。光明与黑暗是普遍公认的象征，代表着更广泛的概念，如善与恶、知识与无知、生命与死亡。游戏《光与影：33号远征队》使用了这个标题，同时讲述了一个名为“光”（卢明城）的城市与抹除和黑暗势力（抹除，画师）作斗争的故事。因此，游戏中的“明暗对照”不仅仅关乎视觉风格，而且与其核心主题斗争有着内在的联系。这种艺术技法为理解游戏的中心冲突提供了一个框架。对这个艺术术语的刻意援引，表明了将游戏叙事置于一个悠久的、运用光影探索深刻人类主题的传统之中的意图。

### **光明与黑暗：人类文化中的原始象征**

纵观人类文明史，光明与黑暗始终是最具普遍性的象征符号之一：

* **光明**：通常与生命、幸福、繁荣、知识、智慧、完美存在、神性、善良、创造等积极概念相关联。
* **黑暗**：则常与混乱、死亡、冥界、无知、苦难、邪恶、虚无等消极概念相联系。

不同文化对光暗关系有着多样的诠释：

* **互补论**：如古代中东文明、中国的阴阳学说等，认为黑暗是光明得以更新的必要条件，两者是宇宙生命周期中相互依存的组成部分。
* **二元对立论**：如某些诺斯底教派、摩尼教等，将光明与黑暗视为不可调和的、永恒对立的两种本原力量。
* **宗教传统中的光**：古埃及的太阳神崇拜；古希腊哲学将光视为理性与意识的象征（如柏拉图将“善的理念”比作照亮灵魂的光）；《希伯来圣经》与基督教将光视为神圣临在的表征，耶稣被称为“世界之光”；伊斯兰教《古兰经》中的“光明篇”等，都赋予了光崇高的宗教意义。

# **三、光之传承：卢米埃尔兄弟与电影的创世纪**

### **奥古斯特与路易·卢米埃尔：名为“光”的先驱者**

《光与影：33号远征队》是由法国开发商 Sandfall Interactive 制作。这让我想到了法国的电影史先驱人物奥古斯特·卢米埃尔（Auguste Lumière, 1862-1954）和路易·卢米埃尔（Louis Lumière, 1864-1948）兄弟。他们姓氏“Lumière”在法语中恰好是“光”的意思 。这份不期而遇的巧合，为他们毕生的事业——用光影捕捉和再现现实——赋予了一层富有诗意的宿命色彩。他们的父亲是一位肖像画家，后转行经营照相器材生意，这为兄弟俩日后的发明奠定了坚实基础。

这个姓氏“Lumière”本身就如同一枚徽章，昭示着他们与光的特殊联系。他们的核心发明——电影放映机（Cinématographe）——完全依赖光来捕捉影像（光线进入镜头使胶片感光）和投射影像（光线穿透胶片投射到银幕上）7。他们开创的电影艺术，常被称为“光影的艺术” 。因此，他们的名字本身就成为了他们工作的象征。这种“名副其实”（aptronym）的巧合，为他们的故事增添了传奇色彩，仿佛“光”之兄弟注定要以一种全新的形式为世界带来“光”。

### **Cinématographe：用光捕捉并投射现实**

卢米埃尔兄弟最著名的发明是“Cinématographe”（电影放映机），这是一台集摄影、洗印和放映功能于一体的革命性设备。它于1895年获得专利。Cinématographe相较于爱迪生的Kinetograph更为小巧轻便，采用手摇驱动，并使用了带齿孔的胶片（卢米埃尔兄弟对胶片穿孔技术亦有贡献）。其间歇式输片机制的灵感来源于缝纫机。

1895年3月22日，他们在巴黎为法国国家工业促进会进行了一次私人放映，展示了单部影片《工厂大门》（Workers Leaving the Lumière Factory）。而更具里程碑意义的是同年12月28日，在巴黎卡普辛路大咖啡馆的印度沙龙（Salon Indien du Grand Café）举行的首次商业公开售票放映。这次放映包括《工厂大门》、《火车进站》、《婴儿的午餐》等十部短片，每部时长约50秒，被广泛认为是电影的诞生日。

### **电影：“光与影的艺术”（L'art de la Lumière et de l'Ombre）**

尽管卢米埃尔兄弟最初可能将电影视为一种新奇玩意（路易·卢米埃尔曾说“电影是一项没有未来的发明” ），但他们的工作从根本上确立了电影作为一种依赖光影交错的艺术形式。早期的黑白电影本身就是对光的巧妙运用：

* 投影行为本身就是光线穿过胶片投射到银幕的过程。
* 黑白胶片记录的是亮度值，使得阴影、中间调和高光区域层次分明，富有表现力。
* 早期使用的光源（如白炽灯、弧光灯）多为硬光源，能产生强烈的对比和清晰的阴影边缘，塑造了早期电影的独特美学风格。

他们拍摄的“纪实片”（actualités），多为日常生活场景，大量运用自然光和现实环境，通过光影的镜头捕捉了真实的世界。然而，卢米埃尔兄弟最初将Cinématographe及其拍摄的影片更多地视为一种科学奇观或短暂的新奇事物，而非一种全新全球性艺术形式和产业的基石。这与电影——这种“光”的艺术——最终产生的深远文化影响形成了巨大反差。他们著名的论断“电影是一项没有未来的发明”，以及他们在1905年左右便退出电影制作，转而研发彩色摄影技术（奥托克罗姆微粒彩屏干版，Lumière Autochrome），都印证了这一点。他们早期的影片主要是“纪实短片” 。然而，他们所释放的这种基于捕捉和投射光线的技术，很快被乔治·梅里爱（Georges Méliès）等人所采纳和发展（卢米埃尔兄弟最初曾拒绝将摄影机卖给他），这些人看到了其叙事和艺术的巨大潜力。电影从这些简单的“光影记录”演变成一种复杂的媒介，用于故事讲述、艺术表达和文化反思，所有这些都从根本上基于对光与影的操纵。因此，他们引入银幕的“光”，其发展轨迹远远超出了他们最初的设想，从技术演示转变为一种强大的艺术和传播力量。

为了纪念卢米埃尔兄弟对电影的卓越贡献，法国于1982年在里昂成立了卢米埃尔学院（Institut Lumière）。这是一个集博物馆、资料馆、影院和教育推广功能于一体的机构，致力于推广和保存法国电影遗产。学院坐落于卢米埃尔家族故居内，毗邻他们当年的工厂旧址，这更增添了其历史厚重感和纪念意义。

# **四、追溯光之轨迹：“Lumière”与“Lumen”的词源奥德赛**

### **古老的词根：拉丁语“Lūmen”**

“Lumière”一词的词源之旅，需追溯至古罗马的拉丁语。其最终词根是拉丁语中的中性名词“lūmen”（属格为lūminis），意为“光、光源、日光” 。在晚期拉丁语中，“lūmen”派生出“lūmināre”，意为“星辰”（作为光源）。而“lūmināre”的中性复数形式“lūmināria”（原意为众星），逐渐转变为阴性单数名词，其词义也从特指天体光源扩展为泛指“光”本身。这一转变揭示了早期人类将天体（尤其是星辰）视为光明主要来源的认知。

“Lumière”的词源路径展示了一个有趣的语义演变：一个与特定光源（星辰，“lūmināre”）相关的术语，其意义逐渐扩展，用以指代“光”这一普遍现象本身（“lūmināria”，“lumière”）。拉丁词根“lūmen”泛指光。然而，其派生词“lūmināre”在晚期拉丁语中特指“星辰”（一种光源），而“lūmināria”是其复数形式。随后，“lūmināria”转变为阴性单数名词，意为“光”（这一现象）。这表明了一种概念上的发展路径，即对光的理解从识别其显著的自然来源（星辰）演变为对光概念本身的抽象。语言反映了这种认知上的转变，从具体（一颗星）到抽象（照明）。这个词本身就承载着概念发展的这段历史。

### **向法语的演变：从“Lumiere”到“Lumière”**

从晚期拉丁语的“lūmināria”（阴性，“光”）开始，这个词进入古法语，演变为“lumiere”（阴性），随后在中世纪法语中保持为“lumiere”（阴性）。最终，它在现代法语中定型为“lumière”（阴性），仍意为“光”。在整个演变过程中，“光”的核心意义保持了高度的连续性，而语法性别则从拉丁语的中性（lūmen）转变为晚期拉丁语的阴性（lūmināria），并一直延续到现代法语。

# **五、量化光辉：流明——光的科学标尺**

### **定义流明（lm）：感知光亮的量度**

与法语“Lumière”同源的拉丁词“Lumen”，在现代科学中拥有了精确的度量意义。“流明”（lumen，符号：lm）是国际单位制（SI）中用于衡量光通量（luminous flux）的单位。其精确定义为：由一个发光强度为1坎德拉（candela, cd）的点光源，在一个球面度（steradian, sr）的立体角内所发出的光通量，即为1流明。其关系可表示为：1 lm=1 cd⋅1 sr 。

### **单位背后的科学：光通量与辐射通量**

理解流明的关键在于区分光通量与辐射通量（radiant flux）。辐射通量衡量的是电磁辐射的总功率，无论其波长是否能被人眼感知。而光通量则特别考虑了人眼的视觉敏感度，它通过“视见函数”（luminosity function）对不同波长的辐射功率进行加权，从而反映人眼实际感知到的光的“数量”或“亮度” 。因此，流明衡量的是“有效”的光，即能被人眼感知的光。

科学单位“流明”并非仅仅是对能量的物理测量，而是专门设计用来量化被人眼感知的光，从而在客观物理学与主观人类感知之间架起了一座桥梁。光通量（以流明为单位）明确地包含了“视见函数”，该函数模拟了人眼对不同波长光的敏感度。这使其区别于辐射通量——一个纯粹的、衡量总光能的物理量。因此，流明是一个“以人为本”的科学单位，它试图客观地测量一种主观体验（亮度）。选择直接源自拉丁语“光”（lumen）的词汇来命名这个特定的、经感知加权的单位，进一步强化了它与人类对光的体验的联系，而非一个更抽象的能量度量。

流明是从国际单位制基本单位坎德拉（衡量发光强度）和球面度（衡量立体角）推导出来的导出单位。它是光度学（photometry）——研究如何根据人眼感知亮度来测量光的科学——中的核心概念。流明使得对不同光源的视觉效果进行客观比较成为可能。

# **六、点亮数字王国：虚幻引擎的Lumen技术**

### **虚幻引擎5中的Lumen：动态全局光照与反射**

在当代数字技术领域，“Lumen”一词再次焕发新生。Epic Games公司开发的虚幻引擎5（Unreal Engine 5）将其先进的动态全局光照（Global Illumination, GI）与反射系统命名为“Lumen” 。该系统能够实时渲染具有无限次漫反射的间接光照以及间接镜面反射，覆盖从毫米级到千米级的广阔细致环境。这使得数字场景中的光照效果，如色彩溢出（color bleed）和间接阴影，达到了前所未有的逼真程度。

### **“Lumen”命名之缘由**

尽管Epic Games在现有资料中并未明确阐述其命名Lumen系统的具体原因，但几乎可以肯定，这个命名直接源于光的科学单位“流明”（lumen）及其拉丁词源“光”。该技术的全部目标就是在数字环境中以极高的真实度模拟光的复杂行为。

虚幻引擎Lumen系统的命名和功能，代表了在数字领域复制物理光复杂行为的努力达到了一个新的高峰，有效地让创作者能够在虚拟世界中以高度的保真度和动态性“用光雕塑”。该系统命名为“Lumen”，直接唤起了光的概念及其科学度量。其核心目的是实现“完全动态的全局光照和反射”，旨在模拟光在现实世界中与表面相互作用的方式（无限次反弹、颜色渗透、间接镜面反射）。它利用了诸如光线追踪（软件和硬件）等先进技术来实现这一目标 。通过取代旧的、动态性较差的方法（如屏幕空间全局光照SSGI、距离场环境光遮蔽DFAO、预烘焙光照贴图），Lumen为数字场景的照明提供了一种更具交互性和真实性的方法。这项技术使艺术家和设计师不仅能将光用于基本可见性，还能将其作为创造氛围、引导玩家和增强叙事的基本工具，就像电影摄影师或画家使用物理光一样。

“Lumen”这个名称的选择，为一项尖端的图形技术与古老的拉丁语“光”之间建立了一条直接而响亮的联系，突显了人类对光的迷恋以及在数千年和不同技术范式中驾驭光的持续努力。拉丁词“lūmen”意为“光” 。光通量的国际单位制单位是“流明”，源自这个拉丁词根 。虚幻引擎的光照技术被命名为“Lumen” 。这种一贯的命名并非偶然；它刻意利用了与“光”相关的丰富语义和历史领域。这表明，即使在计算机图形学这样高度抽象和技术性的领域，“光”这个基本、近乎原始的概念仍然保持其力量，并作为描述试图复制它的技术的直观术语。从古罗马到现代游戏引擎核心，“lumen”一词的旅程突显了光对于人类理解和技术努力的持久中心地位。它展示了核心概念及其代表词汇如何在截然不同的背景下适应并找到新的相关性，反映了专注于理解和操纵光的不间断创新链条。

“光”作为一种核心概念，及其语言学上的对应词如“Lumière”和“Lumen”，何以能在如此众多且看似不相关的领域中保持着持久的活力与多重意义？这或许根源于人类对光最本能、最深刻的体验：光是视觉与生命得以存在的前提，是温暖与知识的源泉，更是在艺术、宗教与哲学中被赋予了无穷象征力量的母题。从一个简单的词语演变为复杂的能指，“Lumière”的旅程，也映照出人类自身在理解、驾驭和再现“光”这一基本物理现象方面不断演进的历程。

“Lumière/Lumen”在不同领域的持续重现和适应，可以被视为人类在理解和操纵光方面不断进步的缩影。每一次“Lumière/Lumen”的出现——无论是词源演变、电影先驱、科学单位、游戏技术，还是游戏中的象征符号——都代表了人类与光概念互动的特定方式。词源之旅展示了语言中光概念的演变。卢米埃尔兄弟代表了由光构成的图像的技术捕捉和艺术投射。科学单位“流明”标志着对感知光的客观测量和量化。虚幻引擎的Lumen体现了对光的复杂数字模拟和操纵。《光与影：33号远征队》则在叙事框架内将“Lumière”用作强有力的象征。这些实例共同构成了一个历史和概念上的进展。这个词本身，以其各种形式和应用，追踪了人类在与光的关系中日益增长的复杂性。

从一款当代文化产品中的一个命名元素出发，我们得以管窥人类历史、技术创新与象征思维的广阔图景。这一切，都被“Lumière”——“光”——这个恒久而强大的概念所照亮。它提醒我们，即使是最微小的文化符号，也可能成为连接过去、现在与未来的纽带，折射出人类文明在追寻光明、理解光明和创造光明的漫长道路上所留下的深刻印记。