

论传统影视作品与互动影游作品的美学差异分析

——以作品《隐形的守护者》为例

Analysis of Aesthetic Differences between Traditional Film and Television Works and Interactive Film and Game Works —Taking the *Invisible Guardian* as an Example

齐建明

Jianming Qi

金陵科技学院 中国·江苏南京 211169

Jinling Institute of Technology, Nanjing, Jiangsu, 211169, China

摘要: 互动影视作品, 又称交互式影视游戏, 是以受众进行角色扮演身份介入影视环境, 通过人机交互操作与影视中的角色展开互动, 进而推进剧情发展的新型娱乐产品。从形式和内容上都模糊了电影与游戏二者的界限。《隐形守护者》以文字交互点击进行推动情节, 此类为影视与游戏结合的新型形式, 尝试去探寻它在美学形式与传统影视作品的差异性, 有助于更好地认识和把握这一类作品的美学内涵。

Abstract: Interactive film and television works, say interactive film and television game again. It is a new type of entertainment product that intervenes in the film and television environment as the audience role-playing, interacts with the characters in the film and television through human-computer interaction operation, and then promotes the development of the plot. Both form and content blur the line between film and game. The *Invisible Guardian* uses interactive text clicks to promote the plot, which is a new form of combining film and television with games. It tries to explore the differences between its aesthetic form and traditional film and television works, which is helpful to better understand and grasp the aesthetic connotation of this kind of works.

关键字: 影游融合; 互动影像; 美学形式; 差异性

Keywords: film and game integration; interactive images; aesthetic form; difference

DOI: 10.12346/sde.v3i9.4384

1 引言

互动影游的到来势必会给影视行业带来新的契机, 为整个行业带来新的希望与美学革新。互动影游的互动属性与叙事形式及故事叙事构建呈现出与以往的影视剧的迥异风格。这也是我们进一步分析的重要原因, 并具有一定的理论与实际意义。

2 互动影游融合美学态势

随着受众对影视与游戏作品的审美需求和期望越来越高, 变革也成为业界一直在追求的目标, 影游融合的到来不

仅带来了文化与美学的急剧变革。也为市场开拓了一条新的路径。游戏作为新媒体时代重要的文化输出端, 它独具互动性、沉浸性、参与性等美学特质。它的美学特质具有强烈的影响力与渗透力。这种影响与黏连已经融入了人们的生活之中。《隐形守护者》是一部成功的互动影像作品。既有游戏的美学特质又融合了影视美学的特征, 《隐形守护者》其美学上的特征相较于传统影视艺术, 它的美学风格较为杂糅, 边界也更难界定。剥离出它在美学形式与传统影视作品的差异性, 有助于更好的认识和把握这一类作品的美学内涵。

游戏互动美学特质表现出更强的黏连属性, 能够使受众

【作者简介】齐建明(1981-), 男, 中国辽宁朝阳人, 博士, 讲师, 从事数字媒体艺术、互动游戏与装置艺术研究。

置身于游戏世界中,通过多维度交互来体验游戏带来的快感。游戏世界为人与人之间提供了交互与互动空间,能够组织和协调人们完成游戏赋予的既定任务。同时给予对应奖励与受众的认同性与成就感。互动是游戏的核心属性,它的美学特征为人与人、人与计算机、人与游戏程序。互动影游具有体验性、沉浸性使受众主动沉浸在角色扮演中,在既定的规则中及时做出反馈通过一个个选择来推脱情节发展。影游融合是新媒体时代的产物,广义上具有一定规则互动式游戏的作品都可以称之为“影游融合”作品,狭义上以影视故事为题材以互动游戏或角色扮演来推动故事发展的互动影视。影游融合是文化的新产品是游影的交融,也是美学的变迁。既吸取了游戏的精华又涵养了影视的叙事风格。影游融合具有视听与互动多维度参与获取更多感官刺激的数字美学特质。改变了故事内容的表达传播方式与受众的接受方式,增强参与度摒弃了原有影视剧中的被动式接受和观看模式,从肢体与脑力共同参与。影游融合类作品中受众的“期待视野”更多基于受众的游戏体验、游戏感受与以往所玩的游戏作品,是一种立足于个体文化、鉴赏水平之上的体验式、互动式、刺激式的“期待”。与接受美学强调受众主体性不同,影游融合类作品强调的是受众参与性、受众与作者直接对话的交流性,是一种客观基础上的主客统一,建构的是一种平等沟通的平台。这与接受美学理论的相对主义、主观化的批评观是不一样的^[1]。

3 互动影游与传统影视的文本差异性

互动影游的初次尝试可追溯到1967年捷克短片《一个男人与他的房子》就已经出现在蒙特利尔世博会上。这部短片引起了当时的轰动。影片的导演在影院中设立了127个观影席位,每个席位分别安装了红色和绿色两个按钮,影片中设置了9处剧情决策点。当影片放映到决策点时,让观众使用红绿按钮决策主角的下一步行动,通过自己的选择进而决策影片故事走向与主角最终结局。然而观者到最后发现他们的投票毫无意义,无论如何选择,影片的结局走向只有一个,虽然存在不足但已经有了互动影像的雏形,因技术和故事开放性的因素制约,这部充满讽刺性质的黑色喜剧成为世界上第一部交互式电影。2008年,HBO推出了美剧《马赛克》并专门开发了同名APP,以互动剧的形式与观众见面,是近年来比较成熟的互动剧尝试。真正让互动剧成为全球关注焦点的是Netflix推出的《黑镜:潘达斯奈基》。2018年12月28日,Netflix上线了《黑镜》系列的全新作品《潘达斯奈基》,与之前作不同的是,新作以互动剧的形式与观众见面。片中可选择的搭配组合达百种搭配,主线剧情有五个结局供观众互动。是观者体验到了不同以往的观影体验。2018年《底特律:变人》销量突破历史纪录,成为史上最卖座的互动电影。2019年以红色谍战题材的中国互动影游《隐形的守护者》上线,并取得了一致好评,这也说明了互

动影视具有巨大市场潜力。5G商用化时代的到来,VR和AR技术将带给互动剧蓬勃的生命力。互动影游的崛起也必然会给传统影视行业带来美学变革。互动影游形成了共生融合关系,在影视中融入游戏交互元素,在游戏中融合影视元素,在内容和形式等方面对传统游戏、影视都造成全新解构。互动影游较传统影视存较大的美学表现形式差异化^[2]。

这里的文本并非单指文字或是剧本,是作品中文字与语言体系的综合。从文本在剧作和视听层面的差异分析,以《隐形守护者》为代表的互动影游作品与电影中的文本与视听形式上的差异化。《隐形守护者》在文学剧本上与叙事电影的文学剧本没有产生较大差异,《隐形守护者》为了能够把故事讲清楚,在其文本中融入了大量的独白扩充其画面单一与“PPT式的画面感”造成情节缺失与不足。《隐形守护者》符合叙事的基本结构。叙事都由矛盾推动;矛盾即为叙事的根源。在剧情层面,无论是形式,还是叙事结构《隐形守护者》与电影都几乎无异。在其美学表现形式上影游作品《隐形守护者》多以独白和文字去推进,这种美学形式在电影不能大量存在,而《隐形守护者》因其互动性推进故事情节,则可以存在可以文本按钮,进行互动与故事情节展开。

互动影游最为显著的美学革新使文本的“只读性”,变成了“写入式”。电影的文本结局是固定唯一的或开放式的让观影者自己想象,电影是以导演视角阐述文本故事,让观众跟随导演自己的脚步去了解整部影片的故事与结局。这种接受美学正是其只读性的表现。互动影游是参与、主导是真正意义上的“写入式”是一种真正使受众主导叙事,改变叙事,受众以自己的主观意愿进行选择,符合自身情感的叙事,互动影游可以一定程度上,提供给受众创造新文本的机会。赋予了受众再创作的自由与权力,这也是互动影游的独特美学魅力所在。

4 互动影游与传统影视的台词文本差异性

互动影游《隐形的守护者》与传统影视台词文本却有着较大的区别。在传统影视的台词文本体系中几乎不会出现无源台词,即使是旁白也多为剧中人物的自述或是评价,最多只是以倒叙回忆式或发出声音的主体未被揭示的方式出现。在介绍剧情时以旁白的身份出现,在主角以解释者、阐述者的姿态出现,这一声音并非作品中任何角色的话语而是作者的话语,是作品中的“全视者”作品的设计者。这种全视者的话语在电影中被极力地隐藏和规避,但在《隐形守护者》这个“全视者”的话语以推动和解释的作用存在于文本中。通常这样的在展现方式被多用于戏剧而不是电影。这种“全视者”的在场会极大的破坏玩家的在场感和沉浸感。

5 互动影游与传统影视的视听美学差异性

《隐形守护者》在视听层面上与电影也有诸多不同。在电影的表述中镜头语言的表述位于第一顺位,而声音为画面

文本提供补充。而在互动影游中这种先验性的权力关系被反转了，画面和音效多是为了台词文本所推进的故事的进行而图示，而非补充。这种台词和剧作文本先于画面视觉的表现形式也使《隐形的守护者在》在人物关系和情感表达在视觉层面上和电影产生了差异。电影通常会使用颜色的变化，人物在画面中的位置关系，镜头景别的选取来展现人物关系，这是电影视听语言重要的表达形式，而在《隐形的守护者》中人物之间的关系基本依靠文字的方式展示给玩家，角色之间关系的变化，心境的转变并不会出现在画面中。视听的差异还发生在电影镜头之间的剪辑上，在叙事篇的剪辑中主观镜头叙事的剪辑方式，在镜头的组接中会使用大量的主观镜头叙事，使受众更贴近角色，更容易产生临场感和沉浸感，甚至会使用非叙事性也非客观的表现性镜头，而在《隐形的守护者》这类的互动影像作品中，因为文字和声音优先于画面语言的特性，使得这些特征在很大程度上被削弱了。在视听语言的具体表现和应用上还是有较大的区别和差异^[1]。这些差异也决定了《隐形守护者》在内核上并非是一个电影，因为这些形式上的差异，实际上是其与电影这一艺术形式内在机制不同的具体体现。

6 互动影游的沉浸感与快感机制差异性

麦茨认为电影的能指使电影同梦有一种内在的类似关系，电影与梦得能指是一个特征性的相关联，那就是具象的表达。梦是无意识的表述，他不采用抽象的语言，而是用意向和自我塑造，梦甚至会词的表象转换为物的表象，在这种层面上电影的叙事性和梦的故事有着相似的特征。但他们是有区别的，梦的知觉不需要任何刺激物，而电影需要，电影会用外在形象和声音构成材料来滋养主体的局部幻觉，并使观众以心智在场的方式存在于被符号界所连接的荧幕内外两个空间。而互动影游则恰恰相反，设计者在设计不同选项时，选项背后的价值观念和走向，以选出正确的选择使游戏得以继续。玩家所做出的选择实际上是对文本背后价值的认可，或至少是对游戏设计者认为的价值的认可，在这种基础上实际上玩家从未在游戏场景中以任何方式在场，这也使得互动影像作品的沉浸体验与电影的沉浸体验有着根本性上的不同。

电影的艺术形式其实并非一定需要故事作为开展主线，

由许多优秀电影并不真的拥有一个可以提供叙述的故事主线，电影快感实际上是视觉奇观和视觉快感。而《隐形守护者》则不同，因为其在美学形式上的特征，它的视觉的奇观和凝视快感被解构了，或从事一开始就不复存在了。玩家在游玩的过程中体验到的快乐，实际上是自己所做出的选择被“全视者”认可从而达到的想象性自我认同被认可的快乐。《隐形守护者》在形式和内核上和电影有着极大的差异，电影是一种快感基于窥欲的视觉艺术，而以《隐形守护者》为例的互动影像作品实际上是为想象性认同搭建出的幻想，其本质上是一个叙事艺术。以电影的美学和形式对其进行规劝并不能满足其发展的内在要求。所以在叙事和参与文本结构的层面上继续发展这一形式，文字冒险游戏和多人文字解密游戏实际上为其提供了一个可以参考的模板。

7 结语

互联网新媒介时代下，游戏文化、互联网文化已然逐渐成为当下的“主导型”数字文化。这符合当下青年网生代观众的审美喜好，拓展了影游融合类影视剧的发展，互动影游呈现体验、交互、沉浸等游戏特性，也具有价值与情感表达、视听呈现、感官满足等美学价值。新媒介艺术、新影游融合艺术形态的未来发展前景。其所带给受众的体验感、互动性将打破受众的审美定向思维，也将不断解放受众的想象力，促进想象力消费类影视作品的发展。对以人物角度文本为主的游戏叙事和以故事导向为主的电影叙事结构的研究中，发现了众多叙事文本共同的或相似的深层叙事结构，无论什么形态下的叙事作品，都遵循同一套叙事结构法则。理清了人们在讲述故事时所常用的叙述方式，而新技术的融合所带来的形式上的革新将带给观众新的接收信息的体验。当下对互动影视的看法褒贬不一，作为媒介融合发展和受众想象力消费需求的产物，必然会继续可持续发展。

参考文献

- [1] 陈旭光,张明浩.影游融合、想象力消费与美学的变革——论媒介融合视域下的互动剧美学[J].中原文化研究,2020(5):49-57.
- [2] 王光宇,游戏视角下的互动电影研究[D].武汉:武汉大学,2019.
- [3] 杜仕勇,徐莉军.互动影像作品的传播特征——以《隐形守护者》为例[J].青年记者,2019(29):96-97.