

超验并建构：以复调叙事方式拼接交互电影与视觉游戏

曹 越

南京林业大学艺术设计学院，江苏 南京

收稿日期：2024年5月23日；录用日期：2024年7月26日；发布日期：2024年8月5日

摘 要

复调小说理论意为多种声音或思想同时出现，建构出一个平行统一的客观艺术世界。在戏剧电影和电子游戏领域，复调叙事手法更多地被应用于人物角色塑造方面，从而推动情节发展并与观众进行互动交流，丰富观众和玩家视角。交互电影将完整的叙事情节划分为可被选择或舍弃的若干片段，而复调化叙事正是其最为常见的人物对话显征。近年来涌现的视觉游戏中，同样存在复调性叙事的艺术手法应用。文章通过典型分析法对时下热度较高的影视互动游戏案例进行个体研究，找出其在叙事逻辑中的共通性，探究复调小说理论在互动影游文本中的创新应用。本文将以《隐形守护者》《底特律：化身为人类》等作品为引，探究复调叙事理论在互动电影游戏中的角色和作用，提出以复调叙事方法构建交互电影和视觉游戏二者协同创作的艺术实践手段，将隐匿于影像空间之下的叙事情感内核和谐地呈现在观众和玩家面前。

关键词

复调叙事，交互电影，视觉游戏，超验主义

Transcend and Construct: Connecting Interactive Movies and Visual Games in a Polyphonic Narrative Style

Yue Cao

School of Art and Design, Nanjing Forestry University, Nanjing Jiangsu

Received: May 23rd, 2024; accepted: Jul. 26th, 2024; published: Aug. 5th, 2024

Abstract

The theory of polyphonic novels means that multiple voices or thoughts appear simultaneously,

文章引用：曹越. 超验并建构：以复调叙事方式拼接交互电影与视觉游戏[J]. 设计, 2024, 9(4): 65-70.

DOI: 10.12677/design.2024.94445

constructing a parallel and unified objective artistic world. In the fields of drama, film, and electronic games, polyphonic narrative techniques are more commonly used in character shaping, thereby promoting plot development and interactive communication with the audience, enriching the perspectives of both the audience and players. Interactive movies divide the complete narrative plot into several segments that can be chosen or discarded, and polyphonic storytelling is the most common manifestation of character dialogue. In visual games that have emerged in recent years, there are also artistic techniques of polyphonic narration applied. The article conducts individual research on popular interactive game cases in film and television through typical analysis method, identifies their commonalities in narrative logic, and explores the innovative application of polyphonic novel theory in interactive game texts. This article will explore the role and effect of polyphonic narrative theory in interactive film games, based on works such as “The Invisible Guardian” and “Detroit: Become Human”. It proposes an artistic practice method of using polyphonic narrative to construct the collaborative creation of interactive films and visual games, presenting the narrative emotional core hidden under the visual space harmoniously to the audience and players.

Keywords

Polyphonic Narrative, Interactive Movies, Visual Games, Transcendentalism

Copyright © 2024 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

新媒体时代背景下，电子影像不再仅仅是一种被人类视觉感官包裹的媒介，已然成为观众或玩家与之进行交互的一类精神载体。这种虚拟载体可以被运用于现实世界的信息传播，并通过广泛的人机交互拟造现实。从语言文本阅读时代到电子影像观看时代，观众接受信息和产生思考的方式由原来的文字记忆并由文字产生联想到如今的从视觉和听觉出发直观感受并产生更深层的联想与思考，人们的“阅读”方式发生了巨大变化。马克思主义哲学原理指出，事物的发展总是波浪式的前进与螺旋式的上升，由此，原先文字发展历史中的知识载体，诸如小说、散文、剧本等，其中的一些艺术表现手法在当下的新媒体时代电子影像和游戏中并未有所消散，反而在实际应用中对内容作品的艺术效果起到至关重要的强化作用，巴赫金的复调小说理论便是之一。当技术与审美深度耦合后，作为理论基础的数字美学与作为研究对象的数字电影，在发轫民族传统层面呈现出相辅相成的内在关系。随着媒体融合环境下电影荧幕时间的拉长和影视内容的逐步多元，交互电影这一新型艺术体裁应运而生，并与电子游戏，尤其是大型单机游戏有着明显的融合发展趋势。在影视作品《爱情公寓 5》、电子互动游戏《完蛋！我被美女包围了》《Erica》《飞越 13 号房》等个体案例中，基于复调叙事手法的非线性艺术建构在人物对话和自白中较为常见[1]。交互电影游戏中，媒体播放内容在叙事学框架上自然而然地形成了不同于纸质文本而具有影像特色的创作架构。这种手法是超验的，其实质是电影游戏中观众主体的消融和主客同一的回归，是将影片观众及游戏玩家的直觉和对话能力作为情节发展推动力的艺术架构。

2. 复调叙事方式的影视化呈现

2.1. 对话情境的复调体现

在媒体融合发展的宏观背景下，文本小说与影视艺术相辅相成，相互融合，形成了一种你中有我，

我中有你的奇妙关系。由小说改编成电影的作品,如《河边的错误》《查理和巧克力工厂》《悲惨世界》等,以及影视创作中产生的文学剧本,如古龙的《萧十一郎》等,都是对原有艺术作品的复调拆解和重构,巴赫金的复调叙事理念在两者的不同传播媒介之间产生了不同的艺术表达方式[2]。电影艺术将事件场景与人物对话置于观众视线内,通过对小说中复调对话的重新加工产生其特有的视觉符号,并结合声音的复调性赋予人物对话情境以新的生机。以由雨果所著法国小说所改编的音乐电影《悲惨世界》为例,影片全片使用唱词手法,将原著文本加以艺术修饰后经由演员之口唱出,辅以演员的舞台动作和表情处理。影片中人物的语言多以自白形式出现,在不同的人物之间用眼神来向观众传达对话信息。影片中追捕冉阿让的警察沙威,他的自白经常处于不同的表述立场,体现了人物复杂的性格和矛盾的心理,例如“*There, out in the darkness, a fugitive running. Fallen from God, fallen from grace. God, be my witness! I never shall yield till we come face to face! Till we come face to face! He knows his way in the dark. Mine is the way of the Lord.*”这段自白表现了在追捕前期沙威下定决心时的自信和高傲;而在抓捕失利后,沙威的自白变得愤懑和不满:“*Lord, let me find him, that I may see him safe behind bars! I will never rest till then! This I swear! This I swear by the stars!*”通过人物前后台词对比,突显其性格特色与行为方式,从而对整部影片的艺术氛围产生影响,这种同一人物自白中的矛盾对立正是对巴赫金复调小说理论在影视艺术领域的另一种阐释[3]。

2.2. 叙事空间的双重构建

相较于直接使用巴赫金复调小说理论来分析电影叙事空间中的复调构型,如果将影视艺术和文学艺术的不同点单独拎出来进行对比探讨,不仅能够明晰电影复调叙事的行为逻辑,也可以更好地发展影视空间的复调叙事逻辑。在电影叙事时空的度量衡上,其整体架构可以分为线性架构、非线性架构和反线性架构三类。在这三种架构中,非线性架构被更广泛地运用于电影剪辑过程中[4]。而由连续发生的事件和具有因果关系的时空要素所达成的影视呈现出一种经典的线性叙事结构,也即“连续蒙太奇”。影视叙事空间中的复调性表现为非线性构架下的双重构建。笔者所谓“双重构建”,此处指荧幕叙事中的“多声部”表征。巴赫金在复调小说理论中提出,复调是由多个相互独立的声音联合形成,每个声音都由各自的人物所发出,而人物在这里往往是重复的。由此,影视艺术中的复调叙事空间也往往是重复叙事的艺术[5]。例如在春节档院线电影《满江红》中,昏暗的冷色调廊道中,士兵衣着盔甲从中疾奔而过——这一航拍长镜头在影片前期伴随着节奏快速的鼓点反复出现,而每一次的出现都有所不同,也预示着接下来扑朔迷离的剧情走向。这种影视时空中的复调叙事跳脱出了线性架构的窠臼,其互文性叙事和多声部联合演绎使得影视艺术在视听语言上更为生动。

2.3. 时间结构的平行策略

现实生活中,人的肉眼在观察事物的过程中受限于自然生物机制而具有一定的视觉局限性,而摄影机的功能赋予了人类视觉前所未有的延伸空间,多机位同时摄录也解决了观察视角单一片面的问题。在同一叙事空间内呈现时间上的重复,对于影视创作者的剧本创作能力和画面想象力都是考验。如何完整准确地将影片中多个“声部”有机统一,在不同时间下表现同一含义,达成有意识的非线性叙事效果,往往要先解决如何进行影片内容的变奏和时空上的有序排列这一问题。在电影作品《时时刻刻》中,第二次世界大战末期的劳拉·布朗、二十世纪九十年代末的克拉丽莎以及生活于十九世纪二十年代初的伍尔夫,她们所遇到的棘手事各不相同,但在试听感官上她们的经历又是如此异曲同工——都在深深被孤独感所折磨,也都在极力摆脱这种低迷状态[6]。表面上,三个女人的共同点是《黛维洛夫人》这本书,而实际上将她们联结起来的正式三者同时承受的绝望。也许同空间不同时间,也许同时间不同空间,也

许时空都不相同；影片中人物的跨时空对话引发的非线性情节关联和意识形态的延续都为影视时间结构提供了场所。

3. 视觉游戏中的交互电影象征

3.1. 《隐形守护者》的交叉式视觉体验

传统电子游戏中出现的视频内容往往包括开幕 CG 动画、过场动画、制作人员名单播放等部分，具有一般意义上的程式化因果关系。在游戏视频播放中需要注重内在逻辑和镜头语言表述，以合理的框架顺序来组织游戏进程，从而与玩家达成行为和心理预期的一致[7]。《隐形守护者》(如图 1)在此基础上采用了“半线性”的剧情推进方式，以树状叙事结构取代单一线性的叙事结构，将每一个章节下各个剧情节点设置为可由玩家自行抉择的选项并由此代入多种不同的事件发展方向，而玩家同时拥有返回前方任一事件节点并重新选择路线的主观能动性。从游戏的第七章往后，主人公肖途背后的玩家个体开始面临由自己亲手选择的结局之揭露，例如“红色芳华”“美丽新世界”“丧钟为谁而鸣”等。作为国产互动游戏的典型代表，《隐形守护者》的叙事结构以类树状方式控制影视剧情走向，通过限制玩家对情节的处理方式并开放玩家的“时间穿梭性”自主操作空间，达成视觉游戏剧情的连贯统一，摆脱了传统游戏的单一线性叙事结构[8]。



Figure 1. Stills of the electronic interactive game “Invisible Guardian”

图 1. 电子互动游戏《隐形守护者》剧照^①

3.2. 《底特律：化身为入》的多线程任务策略

在交互性游戏的游玩过程中，玩家从被动的画面和音频信息接收者变为情节发展的推动者和决策者。借助媒体融合平台，交互电影艺术在电子游戏中的运用打破了观众或玩家对于荧幕形象行为的思维惯性，重塑了多元、逼真的虚拟现实世界。交互式的情节构架为视觉游戏的互动性创造了基础条件，使“玩家”与“观众”身份发生重合。由玩家充分发挥主观能动性，在相应的游戏节点选择剧情发展走向，这种超媒体叙事形式跳脱出了传统游戏情节上的单线程被动接受之窠臼，这种新颖的交互方式引入了互动电影的一些要素，让艺术作品与玩家或观众产生双向的交流和思想碰撞。在《底特律：化身为入》(如图 2)中，玩家需要分别扮演三个不同角色，频繁选择剧情走向以达到游戏中的最终目标——拯救全人类。这一异于传统电子游戏的互动交流式娱乐方冲破了荧幕的物理阻隔，使玩家如置其境，强化了玩家的沉浸感和深入感[9]。



Figure 2. Screenshots of the interactive video game “Detroit: Become Human”
图 2. 影视互动游戏《底特律：化身为人》剧照^②

3.3. 《完蛋！我被美女包围了》的串联式情境再现

《完蛋！我被美女包围了》(如图 3)是一款国产真人互动类的影像电子游戏，玩家将代入一名倍受喜爱的男性，以第一人称的主观视角先后结识六名长相各异、性格迥然的美女，并与之产生暧昧情愫，被众多怕平台网友调侃为“年度科幻巨作”。此前该游戏登陆著名游戏平台 Steam 后，该平台宣布《完蛋！我被美女包围了》获得 2023 年度接触剧情游戏奖提名。在互动游戏《完蛋！我被美女包围了》中，全游分为六个章节，其中每个章节都互相关联，类似电路中的“串联路线”。例如，在第一章中出现的女生郑梓妍在后续章节中反复出现，而同在第一章出现的女角色肖鹿的主要情节却在第三章才得以充分体现。事实证明，这种串联式情境再现方式在影视互动类电子游戏中的运用能够带动玩家的游玩兴趣和积极性，拓展了游戏语境的丰富性，刺激了玩家的“选择性思维”[10]。



Figure 3. Stills from the visual novel game “Oh! I’m surrounded by beautiful women”
图 3. 视觉小说游戏《完蛋！我被美女包围了》剧照^③

4. 类视觉小说游戏的超验建构

在当下我国电影学术研究范畴，数字人文作为研究方法应用数字电影模块数据分析，数字美学作为审美话语应用数字电影美学内涵阐释，二者相互协调，各自发挥方法、技术与审美上的特点优势，共同应用于当下数字电影生产与学术批评。电子互动媒介与传统的影视作品建构了新兴视觉小说游戏的超验性。相较于一般的电视媒体、电影剧作和网络视频，视觉小说游戏不仅同样拥有由语言文字、荧幕影像和声音相结合的叙事底层逻辑架构，还有一项特有的顶层架构：交互。笔者在此指出的“交互”，其具

有双重内涵：首先是玩家与承载游戏的平台，如电脑、平板、手机等智能终端设备之间的交互，即玩家通过终端设备上的人机交互界面和游戏系统进行交流 and 操作，从而达到影响并控制游戏进程的预期效果，是游戏内容得以完整呈现，游戏系统得以保持运行[11]。另一种是玩家和玩家之间的交流互动，具体表现为多人在线联机时形成的网络社交氛围。例如游戏内容的产出者——也即游戏发布商和制作者——和玩家之间的交流互动，也是类视觉小说游戏的超验建构方式。这种超验性对于类视觉小说游戏的意义是非同小可的，其使得该领域中的电子游戏完全不同于一般的电子游戏，也不同于普遍意义上的纸质文本小说，得以将玩家和玩家、玩家和游戏发布者的思想联结起来，在其之间建立一座牢固的交互桥梁[12]。

5. 结语

本文通过对《隐形守护者》《底特律：化身为人类》《完蛋！我被美女包围了》等互动电影和类视觉小说游戏中典型案例的具体分析，探讨了巴赫金复调小说理论在其发展过程中的表现运用，阐释了超验主义在互动电影和视觉游戏中的建构作用。“玩家”和“观众”的双重身份在如今新媒体时代多种交互影视和电子游戏中引申为某种意义上的“玩家观众”，即仅通过在智能终端设备前以人类的主观能动性来操纵和引导剧情的发展，构成影视和游戏作品的非线性叙事程序。

在肯定“玩家观众”对于互动电影和视觉游戏的主观创作性和客观推动作用时，我们同时不应忽视流媒体交互方式的潜移默化。相较于纸质文本艺术作品，影视作品和游戏作品的互动性有着不可忽视的局限性，即对想象力的扼杀。对于纸质文本而言，读者的想象力富有巨大的运行空间，天马行空的思考完全可以在很短的时间内由人类最精密且复杂的天然机器——大脑来完成，正所谓“一千个读者心中有一千个哈姆雷特”，每个读者对于故事的理解和想象不尽相同。而互动电影和视觉小说的出现大大削弱了这种联想的余地，在脱离了低俗趣味的新媒体时代，应当重视互动性媒介的制作与传播方式，以一种新的方式开辟人机交互的更好未来。

注 释

- ①图 1：图片来源：<https://www.wandoujia.com/apps/8009662/5021488492738419023.html>
 ②图 2：图片来源：<https://www.3dmgame.com/news/202107/3819484.html>
 ③图 3：图片来源：<https://www.3dmgame.com/news/202310/3879125.html>

参考文献

- [1] 朱立元. 当代西方文艺理论[M]. 上海: 华东师范大学出版社, 2014: 195-198.
- [2] 王党飞. 作为复调的对话: 论文学作品的影视改编[J]. 电影文学, 2017(1): 90-92.
- [3] 王建刚. 狂欢诗学——巴赫金文学思想研究[M]. 上海: 学林出版社, 2001: 35.
- [4] 倪誉宸. 从巴赫金对话理论看电影的复调性[D]: [硕士学位论文]. 北京: 中国传媒大学, 2020.
- [5] 姚璟婷. 巴赫金对话理论视角下的“对话体”电影研究[D]: [硕士学位论文]. 杭州: 浙江大学, 2020.
- [6] 刘娜. 论电影复调叙事逻辑与模式[J]. 山东社会科学, 2022(8): 169-177.
- [7] 陆长河, 邬可欣. 国际视域下儿童电影的多线平行叙事技巧[J]. 电影文学, 2021(20): 33-37.
- [8] Zhu, X. (2020) On the Evolution of Film Narrative Time Theory. *Frontiers in Art Research*, 2, 19-22.
- [9] 魏雪婷. 互动剧《隐形守护者》的内容生产研究[D]: [硕士学位论文]. 大连: 东北财经大学, 2022.
- [10] 严楚晴. 从小说到电影到游戏的跨媒介叙事研究——以游戏《底特律：变人》为例[D]: [硕士学位论文]. 上海: 上海戏剧学院, 2019.
- [11] Owen, B. and Riggs, M. (2012) Transportation, Need for Cognition, and Affective Disposition as Factors in Enjoyment of Film Narratives. *Scientific Study of Literature*, 2, 128-149. <https://doi.org/10.1075/ssol.2.1.08owe>
- [12] 张成. 赛博作者与互动电影: 算法的叙事与交互的作用[J]. 当代电影, 2023(10): 40-47.