

互动电影叙事模式探析

章云清 罗 澍

(东南大学, 江苏南京 211189)

摘要: 随着网络信息交互与屏性媒介的交互发展, 逐渐进入新媒体时代, 呈现出个性化体验与内容聚合等特点。在此背景下, 影视媒介行业用户需求逐渐呈现出交互性趋势, 互动电影叙事模式不断丰富与优化。基于此, 本文针对互动电影叙事模式展开探究。首先分析了互动电影叙事模式的内涵与特性, 并分析了叙事走向互动化的原因; 而后解析了互动电影的三种主要叙事模式: 树状叙事、网状叙事和链接式叙事。在此基础上提出了互动电影叙事模式的创新策略, 体现在时间维度和空间维度上, 为互动电影的未来发展提供了有益的思考和启示。

关键词: 互动电影; 未来发展; 叙事模式

随着信息技术的飞速发展和观众需求的多样化, 互动电影作为一种新兴的电影形式, 正逐渐走进大众的视野。互动电影不仅打破了传统电影的单向叙事模式, 更通过引入观众的主动参与, 使叙事过程变得更加丰富和多元。本文旨在探析互动电影的叙事模式, 通过对不同叙事模式的梳理和比较, 揭示互动电影在叙事结构、观众参与度和故事深度等方面的独特之处。同时, 本文还将探讨互动电影叙事模式的创新, 以期在未来互动电影的发展提供有益的参考和启示。

一、互动电影与交互叙事的概念

互动电影是突出交互性的电影, 注重将交互行为融入到电影叙事中的新艺术表现形式。其作为一种新兴的娱乐媒体形式, 已经在近十几年间逐渐崭露头角。其核心概念在于, 观众不再仅仅是故事的被动接受者, 而是可以主动参与其中, 与电影中的角色和情节产生深度的交互作用。这种交互不仅体现在观众对故事发展的选择权, 更体现在观众对电影制作过程的直接参与, 如通过网络投票等方式来决定题材、剧本、导演及演员的选定等。这种颠覆性的电影制作方式, 使得互动电影真正成为了由观众决定的电影, 最大限度地贴近了观众的心灵, 表达了他们的困惑、痛苦与欢乐等。从广义层面分析, 一切可以在形式与内容上让观众产生代入感与互动感的电影都可成为互动电影。从狭义层面分析, 基于互动行为的电影叙事, 能够由观众决定故事走向的多线叙事型电影。两者的区别在于对观众主体的观感。

交互叙事, 则是互动电影得以实现其互动性的关键所在, 利用数字媒介的交互性特性, 让用户在接受作者创作的叙事文本的同时, 也能够对文本作出反馈, 形成新的叙事内容。这种叙事方式强调观众的参与和互动, 让观众感觉自己不仅仅是故事的接受者, 更是故事的一部分。通过交互叙事, 观众可以根据自己的喜好和决策来改变故事线, 从而获得更加个性化、多样化的体验。

在互动电影中, 交互叙事的应用使得电影从传统的单向叙事转变为双向交流结构。观众不再是单向接收信息的受众, 而是可以主动参与到电影的故事中, 通过互动决策来影响故事的发展。这种交互性不仅增加了电影的趣味性和吸引力, 也让观众能够更深入地理解和体验电影的故事。互动电影与交互叙事的概念, 是娱乐媒体业在数字媒介时代的重要创新, 打破了传统电影的制作方式和观影模式, 让观众能够更深入地参与到电影的制作和观赏过程中, 享受更加个性化、多样化的电影艺术体验。

互动电影与交互叙事之间存在着密切而不可分割的关系, 两者相互依赖、相互促进, 共同推动着电影艺术形式的创新与发展。互动电影是交互叙事的重要载体和表现形式。互动电影通过采用先进的数字技术和互动机制, 为观众提供了一个可以自由选择、参与和改变故事走向的平台。交互叙事是互动电影得以实现其互

动性的关键所在。交互叙事强调观众的参与和互动, 通过设置多个故事线索和结局, 让观众可以根据自己的喜好和决策来选择故事的发展方向, 以此增加了电影的趣味性和吸引力, 也让观众能够更深入地理解和体验电影的故事。通过互动电影和交互叙事的应用, 电影制作方可以更加灵活地探索新的故事表达方式和叙事结构, 从而创造出更加丰富、多元的电影作品。

二、叙事走向互动化的原因分析

随着新媒体技术的不断发展, 电影形式逐渐向互动化叙事发展, 出现这一发展趋势是多种因素共同作业的结果, 其中游戏性的本能和互动技术支持是两个不可忽视的重要原因。首先, 游戏性的本能是推动叙事走向互动化的内在动力。荷兰学家赫伊津哈认为游戏产生于文化之前。人类天生具有探索和尝试的本能, 对于未知和可能性总是充满好奇和渴望。孩童之间的玩耍、动物之间的嬉闹等, 均代表着人类生活的本能。游戏正是满足了这种本能, 它提供了一个可以自由探索、尝试和决策的空间。游戏有着自发性与价值性等特点, 遵循时空规律, 能够体现一定的艺术创作形态。互动电影借鉴了游戏的这种特性, 通过引入观众的主动参与和选择, 让观影过程变得更加有趣和富有挑战性。观众可以根据自己的喜好和判断, 参与到故事的发展中, 体验不同的情节和结局, 从而满足自身的探索欲望和成就感。

其次, 互动技术支持是叙事走向互动化的外部条件。随着科技的不断发展, 互动技术日益成熟和普及, 为互动电影的制作和呈现提供了有力保障。1968年, 互动电影《KinoAutomat》于加拿大全面放映。电影逐渐走进人们的生活, 互动电影在储存技术支持下不断发展。1999年, 《罗拉快跑》结合媒体特征融入互动元素。近年来, 随着现代技术的不断发展, 网络传播速度不断加快, 视频处理技术得以全面提升。通过先进的交互界面、传感器和算法等技术手段, 互动电影能够实时捕捉观众的决策和反馈, 并根据这些信息进行动态的叙事调整。

三、互动电影的叙事模式的持续建构

(一) 树状叙事

树状叙事, 顾名思义, 其叙事结构如同树枝一般, 从一个主干分支出多个分支, 每个分支又可能继续分支出更多的分支。此叙事方式强调对线性时间的消解, 让时间不再是以前时序连接的时间线, 而是可以进行分叉、发散的时间体。导演大卫·波德维尔借用博尔赫斯的说法将树状叙事解释为“分岔路径电影”, 将其视作一棵树, 在演变中不断生出新的分支, 不断发展。由主持人询问观众的选择, 结合观众选择反映不同情节, 每个情节对应不同的方向, 触发不同的故事走向, 这一互动会增加放映的成本, 也会让观众的经验产生停顿, 无法形成较为流畅的连续性。这种叙事模式的魅力在于允许观众根据自己的喜好和判断, 选择不同

的路径,探索不同的故事可能性。

隐形分叉叙事是树状叙事的一种表现形式,是在电影某个节点出现不同情节走向,只实践其中一条的形式。在这种叙事模式中,观众可能在不知不觉中就进入了不同的故事分支。1895年的《水浇园丁》中便设计了一个“分叉口”,其中小男孩踩住了原定的水管,在园丁发现后松开了脚,《水浇园丁》园丁要揍小男孩,此时出现两个分叉,即“园丁追上小男孩将他揍一顿”或“园丁追不上小男孩,在原地气愤不已”。这种分叉往往隐藏在看似平常的情节或对话中,观众只有通过仔细观察和思考,才能发现其中的线索和选择。这种叙事方式既增加了故事的神秘感和吸引力,又考验了观众的注意力和分析能力。

树状分叉叙事则更为直观和明显,将隐形的线展示出来供观众选择,依赖于技术的进步。在故事发展的关键节点,互动电影会提供多个选项供观众选择,每个选项都代表着一个不同的故事走向。2019年,Bilibili上线互动视频上传功能,开创了互动视频的创作热潮。观众可以根据自己的意愿和判断,选择继续观看哪个分支的故事。这种叙事方式给予了观众更大的自主权,让他们能够真正参与到故事的创作中,体验不同的情感和结局。

(二)网状叙事

网状叙事是互动电影叙事模式中一种极具创新性的形式。这种叙事模式摒弃了传统线性叙事的束缚,构建了一个复杂而多维的叙事网络,为观众带来了前所未有的观影体验。导演大卫·波德维尔认为网状叙事是活动在共同环境或时间系统中的多个主角,彼此之间想成相互影响,路径会产生交叉,但彼此之间存在独立性与平等的重要性。在网状叙事中,故事不再是单一线性的发展,而是由多个相互交织、相互影响的情节线索构成,如同网络中的节点和连线,相互连接、相互渗透,形成了一个庞大的叙事网络。观众在观影过程中,可以自由地穿梭于这个网络之中,根据自己的兴趣和判断,选择探索不同的情节线索和故事路径。网状叙事的特点在于其高度的开放性和非线性,其打破了传统叙事中的时空限制,让故事可以在不同的时间、地点和角色之间自由穿梭,不仅增加了故事的复杂性和丰富性,也让观众在观影过程中获得了更多的选择权和参与度。网状叙事注重情节的相互关联和呼应,每一个情节线索都不是孤立的,而是与其他线索紧密相连,共同构成了完整的故事世界,这样不仅增强了故事的连贯性和逻辑性,也让观众在观影过程中能够更深入地理解和感受故事的主题和情感。

(三)链接式叙事

链接式叙事是互动电影叙事模式中一种独特的表达方式,通过构建多个独立的叙事单元,并以特定的方式将这些单元相互链接,形成一个整体的故事架构,为观众提供了更加自由的选择空间,使得故事结构更加丰富和多元。在链接式叙事中,每一个叙事单元都是一个相对独立的故事片段,围绕不同的角色、情节或主题展开,通过特定的链接点相互连接,观众可以根据自己的兴趣和喜好,选择观看不同的单元,或者按照特定的顺序将这些单元组合起来,形成属于自己的独特观影体验。比如电影《杀死比尔1》中展现御莲大姐大故事时应用了类似游戏中的介绍方式,并非出于情节上的考虑讲述,而是以类似影片形式展现。《被嫌弃的松子的一生》等运用了多视角叙事方式,借助不同视角讲述故事情节,不同的链接方式也会带来不同的故事效果和情感体验,使得每一次观影都充满了新鲜感和惊喜。随着技术的不断发展,越来越多的媒介方式呈现出交互性特征,比如腾讯沉浸式互动叙事《零零一》、B站全视频真人互动影游《隐藏真探》等,这些都展现着互动叙事方式的发展潜力。在互动式电影《底特律:成为人类》

(2020)中,整个探案过程会遇到各种证据,在证据侦查过程中会出现相应的提示,连接相应的案发场景回放。

四、互动电影的叙事模式创新

(一)时间维度:突破电影作为时间的叙事

巴赫金认为时间是构成故事叙事的关键。互动电影能够实现对时间的创新,打破传统电影叙事中时间的线性流动,为观众带来了更加灵活和自由的观影体验。在互动电影中,观众可以根据自己的意愿和选择,自由地穿梭于不同的时间节点之间,体现出时间的多维度自由化,让观众能够更加深入地理解故事背后的深层含义,根据自己的喜好和判断,重新构建故事的时间线。例如电影《黑镜:潘达斯奈基》采取了数字网络状的叙事方式,从不同视角出发,调整时间熟悉度,让观众进行自由选择,以互动叙述方式呈现时间变化、互动电影通过非线性叙事、时空跳跃等手法,实现了时间维度的多维度自由化,观众可以选择回溯到过去的关键时刻,影响故事的走向;也可以跳跃到未来,提前预知某些事件的发生,以此增加故事的复杂性和吸引力,让观众在观影过程中获得了更多的参与感和决策权。

(二)空间维度:构建迷宫块茎空间叙事

空间是叙事的另一个基本维度,是承载故事的场所,构建迷宫块茎空间是一种极具特色的创新方式,为观众带来了全新的观影体验。迷宫块茎空间是一种复杂而多维的空间结构,其借鉴了迷宫和块茎植物的特性,构建了一个既充满挑战又充满可能性的叙事空间。美国新媒体研究者珍妮特·穆瑞提出“优质的空间导航在数字环境模式中应该同时具备‘迷宫困境’与‘块茎自由’的特性。”在迷宫块茎空间中,故事的空间布局不再是固定和线性的,而是充满了分支和回路。观众可以根据自己的选择和判断,在不同的空间之间穿梭和切换。这种空间的灵活性和开放性,不仅增加了故事的复杂性和趣味性,也让观众在观影过程中获得了更多的自主权和探索感。

五、结语

综上所述,互动电影叙事模式的出现,不仅为电影艺术带来了新的创作手法和表达方式,也极大地丰富了观众的观影体验。通过对树状叙事、网状叙事和链接式叙事等模式的深入剖析,可以感知互动电影在叙事结构上的多样性和灵活性。互动电影在叙事模式上的创新,如时间维度的自由化和空间维度的迷宫块茎空间构建,更是展现了其无限的可能性和巨大的潜力。互动电影作为一种新兴的电影形式,其发展前景广阔随着技术的不断进步和观众需求的不断变化,将在未来电影市场中占据重要地位,为观众带来更多精彩和惊喜。

参考文献:

- [1] 单光茂.选择的自我:数字媒体时代背景下互动电影的叙事方式及优化路径研究[J].东南传播,2022(12):013.
- [2] 董玉杨.互动电影《只狼:影逝二度》中的动作特征——基于人机交互下的动作叙事[J].声屏世界,2022(15):126-128.
- [3] 潘芊芊.叙事的乌托邦——数字媒体时代互动电影的心灵治愈[J].电影新作,2020(05):145-149.
- [4] 张晗.融媒体时代下互动电影的叙事研究——以《黑镜:潘达斯奈基》为例[J].电影文学,2019(16):65-68.
- [5] 黄琳,徐兴标.多选择多视角下的游牧叙事——数字媒体时代互动电影的叙事模式及其特征[J].民族艺术研究,2013.06.010.
- [6] 刘梦霏.叙事VS互动:影游融合的叙事问题[J].当代电影,2020(10):50-59.
- [7] 施畅.互动电影崛起:媒介脉络与游戏基因[J].当代电影,2020(09):113-118.