

浅析《小小梦魇》系列电子游戏中的电影性

温婕然

吉林艺术学院 吉林长春 130061

摘要: 游戏作为新兴而又具有强大生命力的第九艺术形式出现后,在其发展中不断的消化吸收其他优秀艺术的精华,比如与之异质同构的电影艺术。游戏的电影性视听上具体表现为对电影视听风格、镜头语言、表现方式的借鉴。在此,我们将通过《小小梦魇》系列电子游戏这一例子,讨论电影艺术对游戏发展的借鉴和发展作用,并从该游戏的独特性上具体分析电影性的表现与作用,并展开讨论电影性为游戏带来的特征与优点。

关键词: 电影性; 电子游戏; 艺术赏析

引言:

在电影之后,电子游戏作为新兴而又具有强大生命力的第九艺术形式在20世纪60年代出现后,在其发展过程中,游戏设计师始终在尝试用电影方式表现游戏。作为同样以影像为灵魂的艺术,它在发展的过程中源源不断地吸收电影手法,使自身具备“电影感”。至此,笔者将从研究《小小梦魇》系列电子游戏这点出发,探寻其在画面和叙事模式靠近电影性上做的尝试。

1. 电影性的概念

电影性,即“电影的”或“电影式的”方式和手法,主要指其他艺术种类中与电影的性质、特征相似的手法。比如电影中的纪实手法、电影中的蒙太奇组接等就常被作家运用于文学描写中。美国小说家约翰·多斯·帕索斯的小说就被认为是具有电影性结构和电影性描写的小说。

本文中所研究的电影性,既是指《小小梦魇》系列电子游戏表现上与电影相通的表现与创作手法,同时也指与电影在某种方面相似的同类艺术作品的共通气质。

2. 《小小梦魇》系列电子游戏中电影性的表现

《小小梦魇》是由瑞典游戏工作室Tarsier Studios制作,万代南梦宫发行的一款系列三维恐怖冒险游戏。玩家在游戏中扮演一个小孩,努力逃出这怪诞诡异的世界。玩家将通过简单的左右移动与跳跃交互,完成在游戏世界里的冒险与进程。这块游戏的风格主调为压抑诡异的气氛,玩家面临的敌人是具有异性特征的与现实中的有着某种照应关系的怪物,玩家们需要通过几个情景章节的重重考验才能顺利通关,逃出生天。

2.1 游戏情节的传统式结构的电影性

作者简介: 温婕然(1997.01.21),女,汉族,山西太原人,吉林艺术学院,研究生,研究方向:动漫教育与产业研究。

传统式结构,即“戏剧式结构”,形成于电影艺术历史发展的初期,到20世纪三四十年代,这种结构方式臻于成熟,产生出大批世界名片,从而成为那一时期电影的主要结构形式,并且沿用至今未衰。《小小梦魇》系列电子游戏同样如此,故事叙述作为游戏进程的一部分统一展开,在整个游戏进程中,玩家通过一次激励事件,体验到越来越大的矛盾、越来越多的意外与渴望探求故事真相的欲望,这些欲望不断激励着玩家去看去玩去体验,成为了游玩动力的重要因素。

电子游戏叙事模式可以分为:线性叙事模式和分支树叙事模式。除去游戏伊始为玩家提供熟悉操作的故事真空期和游戏主角回忆时闪回的几个镜头,《小小梦魇》系列电子游戏单独的每部都基本遵从了类似电影中的传统线性叙事模式。在游戏中,玩家可以在故事空间中进行探索,但故事中的情节不以玩家的意志为转移,玩家都会经历强制性情节的发展进程。这与观看电影时的观看体验有异曲同工之处,即影像与观者的互动是靠影像单方面传递的,影片的情节是以不可改变之态呈现在观众面前的。

在《小小梦魇》系列电子游戏更偏向在剧情和画面上进展故事,谜题过于的困难会妨碍玩赏的流畅性。因此游戏游玩的重点放在了了解谜与紧张刺激的追击部分,弱化了游戏总体操作难度,转而将电影性中的流畅性和叙事性更加完整的表现出来,增加了一层电影的色彩。使玩家持续不断地、被牵引着沉浸到游戏世界中去。

2.2 游戏主角与角色认同的电影性

电影概念中,主角是影片着重刻画的中心人物,是矛盾冲突的主体,也是影片主题的重要体现着。其行动贯穿全片,是使故事情节展开的主线。游戏主角的行动是游戏的核心线索,就像电影中的主角那样,大部分的故事进程是围绕主人公展开的。《小小梦魇》系列电子游戏也同样,故事背景、情节进展、思想主旨、其他角

色的定位等都需要通过主角“小六”和“mono”的历险才得以展开。游戏通过玩家的游玩进程来推动故事发展,在游玩过程中,玩家逐渐了解、认同主角,通过主角来了解所处的世界,甚至觉得自己就是游戏里的主角,因此对游戏角色产生了情绪情感上的依附。

这与观看电影时观众对主角的情绪代入有相似之处,即角色认同,角色认同被定义为“观察者通过想象将自己置身于某一角色的位置,同时感觉该角色的经历如同自己亲身经历一样,角色认同被视为“玩家短暂地将自我知觉转化成游戏角色的属性”赋予在电子游戏中。

2.3 游戏画面的镜头语言的电影性

在电子游戏的发展进程中,游戏设计师始终在尝试用电影方式表现游戏。其中,镜头概念是最早被引入游戏的电影元素。镜头是指摄影机开停一次对被摄对象的连续记录,或者在剪辑过程中,将一次拍成的连续画面分剪成两个以上的片段,可供穿插、组接,每一分剪段亦称一个镜头。通过合理运用电影镜头语言,玩家们能更好的投入电子游戏的情节中去。

《小小梦魇》系列电子游戏在画面表现上有些许电影镜头的特点,整个游戏过程去掉开头结尾与回忆部分可以视为一段具有跟随性视角特征的一镜到底的长镜头,长镜头其中细腻的镜头运动具有很强的感染力且不易被发觉。如在狭小与宽敞空间内穿行时镜头的推拉变换,主角奔跑时推到极具压迫感的低角度镜头跟随,以及角色拿起武器攻击道具时表现空气震动时焦距的快速变换与镜头抖动。

《小小梦魇》系列电子游戏的整体画面景别变化是不太明显的,为了展示场景环境和解谜要素,让玩家更好的在游戏背景下观察自己的行为动作,镜头总是在特大全景和大全景中自然的缩放过渡,符合玩家在探索游戏时对地图全貌掌握的需求,然后在角色到达屏幕的边缘时切换场景,从屏幕的另一端边缘再进入,展现出格里菲斯的古典剪辑中的“视觉连线”在游戏中的应用。

艺术性的运用视角、景深、抖动等镜头因素强化了游戏的感染力,长镜头整体运用的效果使关卡之间的过渡与衔接自然流畅。电影的镜头语言在《小小梦魇》系列电子游戏这里发挥了积极、有效的作用。

2.4 游戏中蒙太奇与幻觉呈现的电影性

蒙太奇理论的前身来源于20世纪20年代艾森斯坦,最先提出的研究电影特性的系统电影美学理论和实践原则,是以感性思维和理性思维的辩证法为依据的,它亦泛指世界电影有关剪辑和分镜头的理论。在其后的发展中,蒙太奇作为了先锋精神与革命意志相结合的产物的

理论和实践。关于蒙太奇的共识是:镜头的组合是电影艺术感染力之源,两个镜头的并列形成新特质,产生新涵义。蒙太奇思维符合思维的辩证法,即:揭示事物和现象之间的内在联系,通过感性表象理解事物的本质。蒙太奇深刻影响了世界电影的理论思维和艺术创作。

游戏中使用的电影蒙太奇的手法是在游戏接近尾声的时候,“mono”为了拯救被黑塔信号脉冲影响而魔化变大的“小六”,用锤子摧毁她最珍贵的八音盒,希望她恢复理智与原貌。而对于小六,每一次敲击,每一次痛苦抱住头的时候,画面就隐隐闪现出“mono”初见小六时,同样的用锤子摧毁囚禁着她的房间的景象,也许象征着“mono”的铁锤凿开了紧锁的大门救赎了封闭的自己,但也或许象征着“mono”辜负了小六的信任,击碎了她最后所剩无几的善意。此处,“mono”敲击“小六”珍贵的八音盒的影像与“小六”的房门被摧毁的景象交错闪现着。“小六”的精神世界在蒙太奇画面组接的作用下被艺术性的,很好的展现了出来。

蒙太奇是电影的一种表现手法并有赋予认识结果的作用,游戏内容中,通过运用蒙太奇手法,创作者可以将琐碎的视觉元素(镜头)任意的组合剪辑,用他来表达某种想法和情绪。

在蒙太奇手法和视觉元素相结合的构建下,电影般的视觉审美,被很好的传递了。

2.5 画面表现与暗示

矩形画框,简洁的画面,无文字无对话,没有多余的提示,通过展示,而不是告诉,用画面叙述情节,将玩家缓缓拉入这个游戏世界,玩家通过探索和画面就能理解游戏的故事。它不同于大多数解谜游戏的做法,我们似乎已见多了不断地用箭头,符号或文字提示你下一步怎么做,画面上不断出现的不属于这个游戏世界的,来自制作人对于玩家的提示,这种明显跳脱的符号,某种程度上,对玩家的沉静感体验是有影响的。

而《小小梦魇》系列电子游戏制作方显然对此是有控制的,关于文字提示,只有关键时候短暂出现便消失了。游戏强调画面因素的剧情驱动,因此,游戏中画面的光影关系、虚实变化、透视角度、场景配色都有可能成为具有某种象征意义的现象,自然的融入在了美术场景当中,成为了游戏体验中艺术审美的一部分,也成为了解谜过程中吸引注意力的最佳法宝。如从窗户投入的夜光淡淡的照亮了重要的通关道具,远处的场景的空隙提供了怪物行动的轨迹,怪物身体上魔化了的异常特征使人思考其可能存在的弱点。这些提示融合在画面中,给了玩家一种潜在的暗示,而不是直白的提示,就像影

像中的画面那样——展示，而不是告诉，让玩家在游玩和欣赏时，获得一种流畅观影的沉浸感体验。

3. 《小小梦魇》系列电子游戏的艺术特点

3.1 多元的艺术表现

《小小梦魇》系列电子游戏迎合游戏玩家的审美，并不完全依靠技术，它是集合了各种美学元素的综合作品，它有着隐喻社会问题的文本内核，电影般的镜头语言与画面叙述，独具风格的背景建筑与空间布景，渲染着整个游戏情绪基调的优雅且压抑的背景音乐，统一和谐的画面形状与色调，再加上细腻的动作设计和真实的物理引擎联合起来辅助剧情，它的艺术风格是和谐统一的，它的艺术性的表现是综合多元的。

3.2 游戏沉浸感

电子游戏作为一种互动式的传播机制，需要构建令受众产生强烈探索欲望的叙事体系，并逐渐引发其忘我地沉浸与互动。而《小小梦魇》系列电子游戏电影式的镜头语言合理的运用，使玩家迅速融入角色，将玩家纳入叙事过程，成为推动情节发展的主要动力，它成功把故事用画面的方式表现了出来，在调动玩家参与的同时，将他们的情感不知不觉的缝合到了游戏的情节当中。这也是《小小梦魇》电子游戏第二部结局时刻，“小六”向“mono”那样往常的伸出手，最后却松手使“mono”掉入诡异深渊时的背叛让大家震惊，并且久久不能释怀平复心情的另一层原因。

3.3 观赏性

整体来看，《小小梦魇》系列电子游戏就像是欣赏一场安静且紧张的逃亡演出。它没有复杂的游戏机制，没有多余的信息提示，也没有需要翻译的异国语言。任何母语的玩家都能明白游戏的意图，同样，任何母语的观众在观赏他人游玩时，就像是在欣赏一出精彩的魔幻默片。它不用过度解说，在安静观赏下，电子游戏变成了一部无对白动画长片，通过画面，我们就能明白故事的内容，体会到艺术的美感，认识到故事文本之下，对现实世界人性与黑暗的代表。

3.4 社会性的映照

在单线发展的故事中，《小小梦魇》系列电子游戏同时注重着展现社会现象及揭示的人生哲理，注重对角色的性格刻画、对主角心理变化的细腻描绘，对人的罪恶进行剖析，对社会现象进行批判。其中游戏故事内容揭示的校园暴力、食品卫生、城市腐败、精神空虚等情节，虽然在游戏玩法的设计下，将角色的外貌异常的魔化了，但是这些角色在现实生活中都是能找到人物原型的，如卫生问题糟糕的带着人皮面具的厨师、欺凌弱小的瓷做的

空心脑袋的小学生们，这些都是映射着现实社会问题且引人深思的。

4. 结语与展望

以上所阐述的关于游戏中的电影性的几个方面是基于游戏本身多元的艺术特性研究的。在电影性下，游戏作为艺术品实现了游戏玩家与电影观众身份及审美体验的统一。

在当今时代的背景下，电影和游戏两者同为艺术形式依靠科学技术、表现方式为视听语言的娱乐形态，不断借鉴和互溶，展现出调和式发展的趋势。因此，研究电子游戏中的电影性，是对电子游戏艺术审美的深层解读，也是对电子游戏表现潜力的重新发掘。我们应积极发现游戏在画面和叙事模式靠近电影性上做的尝试，并试图从方法规律着手归纳总结，学习归纳其中的手法与表现，了解其特性与优点，并将电影性的特征运用到更多更不同的其他电子游戏中去，实现各门类艺术的融合学习与发展。

参考文献：

- [1]侯君奕：《电影游戏对数字电影叙事模式的借鉴和发展》.《电影文学》，2014.
- [2]许南明等：《电影艺术词典（修订版）》.北京：中国电影出版社，1968.
- [3]彭新宇：《电影与电子游戏在审美观念上的融合发展研究》.《西部广播电视》，2020.
- [4]关萍萍：《电子游戏叙事性解读》.淮阴师范学院学报（哲学社会科学版），2010.
- [5]王贞子：《从类电影互动游戏看线性叙事在数字时代的衍生发展》.《当代电影》，2009.
- [6]梁创颖：《电影与电子游戏融合发展研究》.西北师范大学，2011.
- [7]王峥：《数字化时代电影与游戏的相互渗透》.影视技术，2005.
- [8]Herb百草.《艺术的核心之——节奏》.哔哩哔哩网（<https://www.bilibili.com/video/BV1j54y1a7zj>），2021.
- [9]侯琰.跨媒介叙事—电子游戏中的叙事研究.海南大学，2018.
- [10]邵小晗.“游戏的”和“电影的”.南京艺术学院，2012.
- [11]曹渊杰.电影与电子游戏的融合.上海交通大学，2008.
- [12]景剑雄，曾新.论电影的镜头语言对电子游戏的影响.中国民族博览，2016.
- [13]石烁.暴力电子游戏与竞争性电子游戏中角色认同水平对攻击性的影响.西南大学，2017.