

后现代语境下电影艺术的叙事“游戏化”新特征 ——以电影《头号玩家》为例

申 林, 陈婧薇

(河北师范大学 新闻传播学院, 河北 石家庄 050024)

[摘 要] 20世纪70年代以来,视觉艺术成为后现代文化的中心领域。折衷怀旧,拼贴戏仿,无逻辑、超链接的后现代语境,使得电影艺术催生出新的文化形态。科幻冒险电影《头号玩家》重复互文性的叙事结构,戏仿经典情节的故事桥段,游戏空间与现实叙事场景虚实的结合,突出地表现了电影艺术在叙事上“游戏化”的新特征。

[关键词] 后现代;叙事;游戏化

[中图分类号] J904

[文献标识码] A

[文章编号] 1671-6973(2018)06-0079-04

德国哲学家鲁道夫·潘维兹在1917年用后现代主义这个词描述20世纪文化的“虚无主义”,后现代主义的定义广泛用于文化艺术当中。后现代反对任何一体化的梦想,否定普遍实用性以及万户不变的原则、公式和规则,放弃一切统一化的模式。^{[1]359}复制、拼贴、模仿成为后现代艺术的代言,打破了现代主义美学的普泛化,艺术类型之间的界线逐渐消解。

在电影艺术当中,后现代挑战了传统视听叙事故事的完整性、连续顺序性、原创性、典范性,影像表达体现出了较强的折衷怀旧感和叙事线索的碎片化。《头号玩家》是史蒂文·斯皮尔伯格执导的科幻冒险电影,影片通过对未来2045年大胆想象,以一款火爆游戏“绿洲”为主要叙事线索,通过重复套层结构的“互文性”、主观和客观视角“代入式”的观赏体验、游戏里外虚实的困惑选择、拼贴戏仿的沉浸娱乐,展示了一场奇妙的游戏之旅。

游戏艺术是电影艺术表达上的一种新的话语形式。数字技术的发展,CG技术的成熟,能够满足受众在游戏视觉上的代入感,与电影艺术真实拍摄场景所呈现的真实感相差无几。游戏艺术和电影艺术都依托于“视觉暂留”^[2]和“格式塔”^[3]实现信息的输送。游戏艺术改变电影本身的视觉表达,逐渐成为另一种形式的影像,观众的真实感和体验感在不断增强。《头号玩家》在电影“绿洲”游戏中以

韦德·沃兹的第一视角身份进行闯关,电子游戏和电影之间重塑真实感,目的就是为了提升游戏和电影的受众体验。电影中的游戏造型设计也更加贴近电影拍摄的真实感而存在。

一、叙事空间的主客视角, 受众交互式的沉浸体验

视觉艺术中镜头视点的选择,对受众观看的预期计划,总会发生猝不及防的转折和显著的叙事效果。^[4]电影的拍摄和剪辑选择使用第一人称的主观视角,观众的代入感增强。其中,受众看到演员本身表演看到的内容,并且和角色一起做出迅速的反应。主观的视点选择在电影的悬念制造和故事叙述上有特别的意义。在《头号玩家》当中,“绿洲”虚拟游戏闯关的参与感不仅仅是韦德·沃兹和同伴们对彩蛋和谜题的破解,也是观看者一起进行的“角色扮演”。史蒂文·斯皮尔伯格使用游戏艺术中主观视角、封闭式的空间进行处理,给人以身临其境之感,每位游戏的参与者(观众)也都认同电影角色。电影的多维度的叙事空间、非连贯现实场景中混合了多种互动模式,故事的场景不连贯地从一个“现实”跳向另一个虚拟的“现实”。电影拍摄的主观客观视角的不断转换,受众体验式观看的身份变换,营造出一种后现代荒诞感和奇妙感。

后现代艺术的叙事往往是反叙事、去结构的一

[收稿日期] 2018-09-13

[作者简介] 申林(1989-),男,汉族,河北邯郸人,讲师。陈婧薇(1984-),女,汉族,江苏南京人,讲师,文学博士。

种反创造,表现在电影艺术当中是混合的间离。在影像上,表现为快速交叉剪辑、跳切,不匹配镜头,非叙境的插入片段,所有的这些都可以间离观众,实际上就是让受众跳离了既定的方向感。电影转变采用“客观”视角的同时,受众看着角色变成英雄的乐趣,被一步一步地释放出来。观众既能拿角色来评头论足也能轻松地置身度外,才算得上真正的交互式沉浸的娱乐体验。电影《头号玩家》以游戏中的情境为创作背景,以游戏中英雄人物为原型,将游戏本身进行视觉和听觉上的升级。韦德·沃兹第一个闯过了三道谜题,并找出了游戏中藏匿着的彩蛋,故事按照一个事先预定好的剧情和模式,单方向地向观众传播一个完整的情节,营造一个具有无限美感的世界。观众在观看电影的同时,也潜移默化地接受了导演所要传达的现实真实客观视角中的凶险和情感。观众受到了游戏外客观视角的感染,主观和客观叙事空间的穿插间离,激发起观众对绿洲游戏本身和韦德·沃兹人身安全的兴趣。这种沉浸式观影也给观众带来了无限的感官体验。观众不满足已有的收视经验而主动地跟随情节,在电影的交互设置中完成了一次收看体验。

二、重复“互文性”的叙事结构, “超链接”的游戏化设计

重复叙事、套层结构、互文性是后现代艺术作品当中自我表现的突出表达方式。后现代主义强调艺术类型的边界模糊、叙事的非连续性、表达内容的非平衡性。在电影艺术当中,重复叙事的表达通常具有游戏性、商业性和矫饰性的特征。重复性叙事增强了电影叙事的多元化表达,给受众带来较强的视觉快感。当涉及整个文本的概念重复出现时,文本之内就出现了套层结构。互文性是两个或两个以上彼此影响的文本之间的关联性。^{[1]276}互文性和套层重复的叙事结构密不可分,也是电影提供娱乐、制造悬念、增强叙事性的有效方法。《头号玩家》中“绿洲”当中的游戏世界的叙事线索和韦德面临诺兰 101 凶险的真实世界平行套层叙述,反复出现的游戏闯关的叙事场景,一遍又一遍增强受众的探索和观影快感。同时,“绿洲”视觉化的游戏设计与现实冒险线索场景彼此交叉剪辑、相互关联,游戏参照现实的叙事进一步推进,现实生活在很大程度上又都源于游戏玩家线上对绿洲游戏的控制。游戏艺术与电影艺术形成了互文,增强了电影的叙事节奏,也增强了受众的欣赏体验。显然,《头号玩

家》是一部典型的具有科幻色彩的电影,这让很多游戏艺术忠实者对其追捧不已。而电影作为群体性活动逐渐转变成游戏粉丝的视觉狂欢盛宴。

快捷、碎片化、无逻辑、超链接的艺术特征在后现代艺术作品中常常体现。剪辑节奏的增强、片段化场景的剪辑叙事、反传统反宏大历史的影像结构、画面内容无逻辑的剪辑都成为当代电影艺术出现的新现象。《头号玩家》电影中的游戏形式是主动的,有多个结局,不仅是一种“沉浸式”的体验,也注重个人交互情感的投入。由于多个结局和不确定性的存在,剪辑师可以任意跳剪和调整电影的叙事顺序和场景组接。事实上,“超链接”的叙事结构,让电影感和游戏性相互作用,游戏性增强,影响了电影叙事的发展趋势,受众的能动性增强;电影的叙事结构通过碎片化的游戏叙事结构的组接,又完成了整部电影的完整性。电影叙事的游戏性和电影本身已呈现交互进步、互补促进的关系,游戏和电影借助自身的艺术特性激发出更多元的审美体验。游戏的娱乐和交互属性,本身能增加受众的参与感和认同感,具有反馈系统和自愿参与的特征;电影的故事性和游戏化的“超链接”体验带来了艺术形式的变化。电影艺术的游戏化表现也体现出后现代挪用、多元、差异的艺术审美价值。表达象征意义的“彩蛋”隐藏在电影完整的叙事当中,这些有意向所指的插播“花絮”并不会影响电影本身的叙事,受众关注不到这些“彩蛋”的话,也丝毫不会影响你理解故事的剧情。“超链接”片段化的场景,就像电影艺术当中插播的隐形商业广告,也是受众在电影叙事中一一寻找“彩蛋”的过程。《头号玩家》中的“倒退赛车”“舞池一吻”“最后的游戏钥匙”无疑在叙事里起着故事情节转折的作用,虚拟主题下的游戏玩家“游戏化”闯关的叙事线索,包裹着电影原创的核心动力。

三、游戏虚实的视听造型, 拼贴戏仿的“超级市场”

电影中的游戏情节依附于数字图像处理、多媒体技术、3D 引擎技术等特效手段,能够产生高度逼真的虚拟场景。逼真的视觉画面、游戏化的电影场景、游戏虚拟的视觉效果都为电影的呈现带来更丰富的视觉魅力。在《头号玩家》中的绿洲游戏场景的叙事是一种集影视艺术与数字媒体艺术于一体的电影艺术新形态。电影中的虚拟游戏场景不同于游戏艺术本身,也不是单一的游戏视频,它的设置是为了增强受众的注意力粘性,增强影像的观看

性,突出商业化视觉表达,以达成故事的完整性和叙事的统一。电影表达的真实与虚拟之间的困惑、选择的主题,也恰好在电影形式上做到虚拟游戏空间与现实叙事空间的一一对应。

后现代主义被视为一个历史情境,在这一历史情境中包含着社会的、政治的和文化的议题及其回响。后现代主义采取了两种模式:主流模式是基于矫饰主义和风格化,通过“拼贴”——对过去进行模仿——来彰显自身;而对抗性模式,因对虚无的深渊感到绝望而转向戏仿,这是一种风格、形式和内容的反讽话。^[5]复制、拼贴、模仿、相似性、零敲碎打、东拼西凑在后现代文化中尤为明显。后现代艺术总是挑选已然存在的影像或客体,并以原有的样貌重复或再创造它们。在《头号玩家》电影当中,有些镜头画面和角色形象是从以前已有的经典电影中刻意挑选出来的。为了能够更好地还原被誉为“极客圣经”的原著——美国作家恩斯特·克莱恩的小说《玩家一号》,也为了呈现出较华丽的商业视觉效果,斯皮尔伯格导演联合了华纳、迪士尼、20世纪福克斯、环球、派拉蒙、索尼哥伦比亚共同协商知名IP的使用^[6],其中的金刚、春丽、雷诺、猎空、忍者神龟、hello Kitty等角色,甚至是《公民凯恩》电影的经典对白,都出现在影片中,承载了观众对经典电影的追忆。电影中有很多片段化的叙事都是在向经典致敬,集合了各种经典游戏的元素,有绿洲游戏第一关中的赛车游戏,第二关的迷宫逃脱游戏,甚至直接将一系列最早的电玩游戏引入到电影的叙事当中。电影最大的特点是将电影和游戏的结合,装在了一个未来VR世界主题的宏大的叙事背景当中。整部电影似乎把过去的经典影像当成了素材的“超级市场”,游戏玩家和电影爱好者们都得到了自己想要看到的内容。戏仿、拼贴和模仿,是对典范的娱乐和对原创的消解;“后工业社会”的视觉表达,又否定了规则,放弃了一切统一化的叙事模式,这是对工业化电影公式化制作的超越。

四、商业再造类型的“拼盘”, 交叉线索故事的回归

商业化、娱乐化、宣泄性不仅是好莱坞工业化电影市场成熟发展的标志,也是后现代艺术作品创作当中不可缺少的表现元素。电影的商品属性决定了其首先是一部艺术商品。《头号玩家》尊重了视觉艺术创作的规律才具有了较高的商业价值。在影片当中,“绿洲”的游戏场面的紧张感、目不暇接的较快剪辑节奏、情节的跌宕起伏、突出的视觉

效果和颇具穿透力的心理体验,无不体现出斯皮尔伯格独特的视听体系和风格化故事的后现代感。

类型化的电影生产满足了现在受众市场的需求。类型是关照现实的窗口,为制作者提供不同的表现方式,为观众提供不同的观赏角度。^[7]当主题和影像的表达发生变化时,类型化也会随着进行改变。电影《头号玩家》是一部对未来充满大胆想象的科幻冒险的类型电影,有典型的正面人物和反派人物,有完整模式化的故事大结局,但又不仅仅是一部典型的类型电影。例如在人物线索的设计上,有标准化的五个正面角色的设计:有梦想的白人少年、志同道合的白人女朋友、黑人好朋友、两个亚裔的好朋友;在爱情线索上,有标准的商业化爱情故事情节,男主收获了女主的爱情;在故事的戏剧高潮部分,有标准的“意想不到又合情合理”的转折、标准的人生哲理、标准的大团圆结局。“绿洲”游戏场景虚实空间的转换、不同事件交叉的不同视点组织、观众在封闭空间中的交互体验和穿越,看似类型化电影表现手法的重新“拼盘”,其实是导演对未来与现实的处境进行选择的美学精神的回归。

斯皮尔伯格曾说:“科幻作品根本不是潜意识的东西,对我来说它是一种休假,是一种让我抛开所有叙事逻辑规则的休假,是一种让我抛开物理和自然科学的休假。它让你抛下所有的规则,尽情地飞翔。”他的电影艺术的叙事核心技术不是那些非常复杂多线叙事的戏剧技巧,不是那些非常高超的迎合市场的商业化视听特效技术技法,而是新的叙事表达方式。导演在不断突破传统的故事叙事表达方式,用新的影像叙事方式——从二维的视觉观感到3D电影的沉浸式体验——表达想要表达的电影的深刻主题。斯皮尔伯格用一部讲述未来VR的游戏主题的电影,预示着电影可能会逐渐走向一种交互式体验的新的表达形式。在《头号玩家》当中我们看到了科幻电影典型叙事线索的影子:故事强度的增强;交叉线索平行叙事的不同场景空间的转换;叙事结构立体化、空间化(“绿洲”游戏空间),电影听觉视觉化;蒙太奇形式更复杂,视点、镜头、剪辑对观众的控制能力更明显;电影场景、段落跳跃性增强。电影叙述更加“游戏化”和个人风格化的后现代感并不矛盾,游戏化的戏剧性,是为了更好地表达电影主题、更加成功地推动观众主动完成故事。在典型的商业类型化的、充满悬念的交叉叙述上,《头号玩家》也完成了电影再造类型叙事上新的突破。

五、总 结

《头号玩家》通过对不同需求选择不同素材及

形式进行创作,形成内容多元化的叙事特点,其电影艺术的“游戏化”叙事特征从本质上看是电影艺术和游戏艺术门类相互配合的结果,是一种“合力创新”。在后现代艺术当中,游戏和电影两种艺术形式已是一种“大内容制作”,既需要产业链和工业化的流程来完成商业化文化商品的输出,也需要一种反流水化、反标准化、反规范化的新的叙事方式。斯皮尔伯格关注人类的现实和未来的处境与选择,其导演的影片所表达的主题具有重要的现实意义。

[参 考 文 献]

[1] 苏珊·海沃德.电影研究关键词[M].邹赞,孙柏,李玥阳译.北京:北京大学出版社,2013.

- [2] 皮特·马克·罗葛特.移动物体的视觉暂留现象[R].1824.
- [3] Jeff Johnson.认知与设计—理解 UI 设计准则[M].北京:人民邮电出版社,2011:65.
- [4] 李建盛.艺术学关键词[M].北京:北京师范大学大学出版社,2007:269.
- [5] 巴特勒.解读后现代主义[M].朱岗,秦海花译.北京:外语教学与研究出版社,2013:229.
- [6] 凤凰网.《头号玩家》发布预告,虚拟世界“绿洲”极致呈现.[EB/OL](2018-03-07)[2018-05-16]http://ent.ifeng.com/a/20180307/43033081_0.shtml.
- [7] 麦基.故事:材质、结构、风格和银幕剧作的原理[M].周轶东译.天津:天津人民出版社,2014:85.

(责任编辑:程晓芝)

The New Characteristics of the Narrative Game in Film Art under the Postmodern Context

——An Example of the Movie “The Number One”

SHEN Lin, CHEN Jing-wei

(School of Journalism and communication Hebei Normal University, Shijiazhuang Hebei 050024)

Abstract: Since the 1970s, visual art has become the core area of post-modern culture. Post-modern context with compromising nostalgia, collage, parody, non-logic, and hyperlink makes movie art germinate new cultural forms. In the science fiction adventure movie “The Number One”, the narrative structure of repeated intertextuality, the parody of the classic films’ bridge plot, and the combination of the game space and the real narrative scene, typically shows the new features of “game” in the narrative of the film art.

Key words: Postmodernism; narration; game

(上接第 78 页)

Records Outside the Documentary

——Discussion on Life Aesthetics in the Documentary The Third Pole

YU Xue^{1,2}

(1. College of art Anhui university of finance and economics, Bengbu, Anhui, 233000

2. School of management China University of Mining and Technology, Xuzhou, Jiangsu, 221000)

Abstract: The documentary “The Third Pole”, the making of which lasted more than 400 days of harding shooting and cost 20 million yuan, provided the public with a visual feast to record The Tibetan Plateau from an epic perspective. It is a key to understand the life of the plateau. Behind this gluttonous vision, there is a deeper life aesthetics and life philosophy. From the three progressive levels of man and nature, man and culture, and man and self, this paper discusses the aesthetics of life on the plateau, hoping to make this documentary go further.

Key words: The Third Pole; Unity of man and nature; Poetic dwelling; Aesthetics