

互动电影的发展现状及应对策略

陈晓兵

摘 要：5G 智能时代来临，VR、AI、4K 等新技术推动视听领域发生重大变革，为互动电影的发展奠定基础。互动电影具有互动性强、技术性高、多线叙事等特征，对电影创作产生重要影响。目前互动电影的制作水准仍不高，已制作的一些作品质量、口碑参差不齐，仍面临技术存难关、情节不连贯、观众选择权受限、超娱乐化倾向等多方面的困境。互动电影的发展只有以技术为支撑、研发高科技，同时在创作中丰富文本内容，才能推动其良性发展。

关键词：互动电影；后现代；视觉文化；“完整电影神话”；“交互式叙事”

作者简介：陈晓兵，男，副教授。（浙江传媒学院 播音主持艺术学院，浙江 杭州，310018）

中图分类号：J91

文献标识码：A

文章编号：2096-8418 (2020) 02-0052-06

19 世纪末，《工厂大门》《火车进站》等影片公映之后，卢米埃尔兄弟开启了人类通向电影殿堂的大门。随着岁月变迁、时代更迭，电影的制作、播映技术不断革新，完成了从黑白默片到彩色有声片的伟大跨越，无数中外经典影像永垂影史，电影美学理论也不断发展完善。1946 年，一代宗师安德烈·巴赞在《电影是什么》书中提出“完整电影神话”的概念，“将电影等同于完整无缺地再现客观现实，就是再现声音、色彩、立体感等一应俱全的外部世界的幻景。”^[1]随着后现代社会的文化转向以及智能时代的科技发展，人类对于电影艺术的审美方式和需求都发生了天翻地覆的巨大变化。3D、4K、120 帧等高新技术在影视作品中的运用，给观众带来了极致的观影体验与视觉审美享受。近年大热的“互动电影”更是打破了传统电影的创作模式，观众可以参与电影的制作过程，而不再只是被动接受，实现了观众与电影的全新交互。互动电影是后现代的文化和科技相互作用而催生的新兴产物，虽然已出现了半个世纪之久，但其发展始终停滞不前。5G 智能时代，互动电影的发展机遇与挑战并存，当下处于襁褓之中的互动电影，如何在困境中突出重围，值得电影人深思。

一、技术革新催生“视觉文化”转向

福柯在《不同空间的正文与上下文》一书中曾说：“19 世纪最重要的着魔，一如我们所知，乃是历史：以它不同主题的发展、中止、危机与循环，以过去不断积累的主题，以逝者的优势影响着世界的发展进程。”^[2]第二次工业革命带领人类步入“电气时代”，层出不穷的高新技术极大地推动生产力的发展，世界逐渐趋于一个整体。全球近百年的发展成就令世人瞩目，技术革新推动格局演变，人类的知识储备和文化观念一再更新。进入后现代，以图像为中心的视觉文化逐渐取代了以语言为中心的文化，尤其是在智能领域的重大技术突破，推动了人们审美方式和需求的重大转变，“互动电影”的崛起正可谓是大势所趋。

“视觉文化”的概念由贝拉·巴拉兹于 1913 年首次提出，他认为电影的出现将人们重新带回了视觉文化的时代，“可见的人”活跃于银幕之上。丹尼尔·贝尔也曾指出：“目前占据统领地位的是声音、

视觉观念和影像，尤其是影像，它组织了美学，统率了观众。”^[3]摄影、电影等技术发明，标志着“视觉文化”的来临，图像战胜了文字。后现代是“视觉”和“语言”嬗变整合的时代，而视觉文化正是这一时代文化发展的必然趋势，与后现代的特性及消费社会有着密切的联系。高度发达的生产力使得人类的物质需求得以满足，转而追求更高层次的审美愉悦和精神享受，消费社会开始趋向欲望化、感官化和表象化。现代社会高度文明，“公正平等”的法治观念深入人心，对于话语权的渴求，使得人们不再满足于被动的接受传媒信息，而是要求主动参与信息传递，自主选择传递内容和传递方式，互动电影应运而生。

科技高度发达是后现代社会的显著特征，技术的革新推动社会前进，加速信息传递，从根本上改变了电影的制作模式和人们的审美观念。纵观电影诞生以来的百年发展史，不难发现，新技术的出现对电影的制作、播映起了决定性作用。黑白默片的诞生，为世界电影工业的发展奠定坚实基础；彩色有声片的出现，进一步完善电影艺术，推动电影美学发展。虽然早在上世纪60年代末“互动电影”便已萌芽，但受到电子游戏强有力的冲击，“互动电影”的发展一直停滞不前。电子游戏具有天然的互动性、沉浸感、现实感，通过有效的人机互动可以使人获得身历其境的独特感受。电子游戏风格化、奇观化的特性，影响了电影艺术的大众审美，传统电影的艺术性被解构，转而趋向于娱乐性、消费性，软性电影人所推崇的电影的娱乐功能进一步凸显，人们的观影理念、审美方式不断更新，当代电影正逐步向交互性、多线性悄然转变。在智能时代，5G技术的成熟，加之与AI、VR、AR等高新技术的融合，推动视听传媒技术全面革新，带动电影产业的组织和结构发生巨变，为“互动电影”的崛起和发展提供技术支撑。3D、4K、120帧等高新技术，营造了前所未有的视觉冲击，“互动电影”的开发，实现了观众与电影的交互，带来独特的观赏体验之余，更推动当代电影朝着视觉奇观的审美幻象发生转变。

二、互动电影的审美之维

（一）互动电影的发展

“互动电影”的概念由孙立军于2005年首次提出，但这种舶来品早在几十年前便已出现。世界首部互动电影《一个男人与他的房子》上映于1967年，在影片的关键情节点上暂停播放，依靠观众投票决定情节发展，如此机械、简单的操作便是互动电影的雏形。90年代兴盛的电子游戏以其更强的可玩性、互动性，强烈地冲击了互动电影的发展。近几年，随着智能高新技术的发展和无数影人的努力，互动电影逐渐取得了突破性进展，2010年的《暴雨》奠定了新世纪互动电影发展的基础，2018年的《黑镜：潘大斯奈基》更是彰显了互动电影制作技术的成熟。互动电影是数字技术不断发展的独特产物，其实质是能由观众决定的电影，彻底颠覆了传统电影的制作模式，观众可以介入电影的制作过程，甚至成为影片中的角色，一改原本被动接受的局面，最大程度地表达了观众的心声，从而实现观众与影片持续有效的交流互动。

互动电影是电影和游戏相互结合的产物，作为一种以动态影像为媒介的“互动”艺术，天然具备了电影的视听功能和游戏的交互特性，虽然其本质仍是电影艺术，但互动电影的影像表现被不断弱化，内在的游戏属性不断凸显，根据游戏的规则、方式重新设置电影的人物情节和镜头语言，突破时空界限，开拓观众视野，带来超凡的视听享受。

（二）互动电影的美学特征

互动电影以计算机程序为载体，借助数字技术手段进行电影制作，以其特有的交互性和非线性叙

事性明显有别于传统电影，进而影响当代电影美学特征的变化，也进一步促使审美方式和观念发生转变。

1. 技术性：由于技术受限，上世纪互动电影的发展一直停滞不前，始终停留于萌芽阶段。近些年，随着科学技术的发展，5G、AI、VR 等智能技术的开发应用，互动电影的发展得以迎来转机。以电子游戏为基础，利用 VR、AI 等前沿科技，在无数影人的努力之下，互动电影的研发开始步入正轨。如今 3D、4K、120 帧、人工智能技术已不再新奇，大众借助 3D 眼镜、VR 头戴设备可以进入虚拟仿真世界，全方位地参与到互动电影之中，实现持续有效的交流互动，体验到逼真、奇妙的感受。“尊新必威，守旧必亡”，技术是互动电影的重要支撑，唯有借助不断革新的高新技术，互动电影才能开创自己的“电影宇宙”。

2. 交互性：互动电影最显著的特征便是交互性，它摒弃了传统电影的线性叙事模式，推进观众与影片的互动。其交互性体现在观众可以参与电影制作，通过网络票选的方式选择角色、剧本等。观影过程可实现观众与电影的剧情互动，影片多个段落设置了重要的节点，每个情节点都设置了多种选择，观众可根据自身的兴趣爱好选择不同的选项，这种互动会呈现不同的情节走向，从而影响情节结构和观影体验，观众原本单向被动接受信息的局面被改写，实现了观众与电影双向对等的信息交互。例如《超凡双生》中，观众根据剧情指向，完成不同的选择，只有在确切的节点做出准确的选择，才能帮助主角死里逃生。互动电影突破了传统电影固定封闭的创作空间，剧情联系不再由主创决定，而是将决定权交到了观众手中，极大地解放了观众的思想，通过个性化的自主选择，使观众品味到逼真、独特的观赏体验。

3. 游牧的叙事形态：德勒兹哲学体系中包含重要的游牧思想，其在《差异与重复》一书中指出：游牧既是思想也是艺术，是为了摆脱严格的符号限制的外部思维。电影艺术自诞生以来便深受游牧思想影响，其叙事呈现出一种游牧形态，尤其以互动电影的兴盛更甚。互动电影对于互动性的提升，是以牺牲叙事的固定性换取而来的，电影的叙事已不再单纯依靠导演、编剧来决定，观众的互动参与是时代大势所趋，正是这种多方的共同参与，增强电影叙事的趣味之余，更使得互动电影的叙事形态突破了原本固定封闭的叙事模式，呈现一种多线、网状交织的游牧形态。观众在主创事先设定的情节下，做出不同的选择，从而导向不同的结局。后现代艺术处于一种游离形态，上世纪 60 年代参与电影美学研究的仅仅是导演和电影理论家，而互联网的崛起，电影艺术的互动形式悄然转变，给予大众更多的话语权，不仅参与电影评价，更是参与电影的制作，使得电影突破时空任意转变，走向多元、开放的个性化的游牧叙事，从而大大解放观众思想。

三、互动电影的发展困境

新世纪，随着电影市场的不断开拓和技术更新，在数字技术的支撑之下，电影与电子游戏的壁垒被打破，两种媒介相互融合、渗透，开启了互动电影的新纪元。尽管互动电影呈现出迅猛的发展态势，但就目前已问世的作品来看，质量参差不齐、口碑褒贬不一，处于“襁褓”之中的互动电影，仍面临着制作技术、理念等多方面的困境。

（一）技术存在难关

早在上世纪 60 年代末，人们就开始了互动电影的探索，特殊的交互形式彻底颠覆了人们的认知范围和观影习惯，观众的厌恶和抵触也在所难免。互动电影《一个男人与他的房子》的首次尝试便以失败告终。落后的制作技术对于互动电影的发展是致命的，16 进制的屏幕限制、粗糙的制作技法，严重

影响了影像的质量，更重要的是因为早期简单机械的交互方式大大降低了观众的观影体验，因此，互动电影的推广困难重重。

互动电影的诞生和崛起，全部仰仗于电影产业的技术革新，只有以数字技术为支撑，彻底打通电影与电子游戏的壁垒，“互动电影”才能走得更远。5G、4K、VR、AI等智能技术不断融合，推动视听领域发生重大变革，开启了智能视听时代。尽管智能技术触发了互动电影的复兴，但目前人工智能技术仍然未能广泛应用到互动电影的制作中，大多数互动电影的“互动”仍然是仅仅停留于鼠标操控选项等简单操作上，即使有少量采用了VR、AI等技术，但互动体验仍较差。当前国内外的互动电影面临着技术研发和技术融合两方面的难题，2019年开启了5G商用的元年，目前一系列基于5G的智能技术的研发工作已经步入正轨，初具成效，但是这些前沿的智能科技仅仅只是停留于测试阶段，相关智能技术要成熟运用到互动电影的实际制作中仍需一个漫长的过程。智能科技如同互动电影的骨架，是支撑其发展的重要条件，电影人的每一个奇特设想都必须依靠技术革新来实现，互动电影的发展过程始终是一个不断攻克技术难题的过程，同时用户体验的提升和产业链的完善也迫在眉睫。

（二）情节不够连贯

互动电影突破了传统的线性叙事的限制，为剧情走向提供了多种不同的选择，不仅避免了因类型套路老旧而被观众猜中结局的尴尬，又赋予了观众选择情节发展的决定权，将观众融入影片之中，互动性明显增强。互动电影作为电影与电子游戏相互结合的产物，两者相互影响、渗透，但就其本质而言仍是电影，而叙事是电影最基本的功能，情节则是其最基础的构成单位，因此叙事能力的高低是决定互动电影的成败的关键所在。米歇尔·弗罗东将电子游戏与电影的关联归纳为评述、改编、引用和结合四种形态，而问题关键所在便是结合。^[4]互动电影独特的多线性叙事有着致命的弱点，很容易破坏电影连贯的情节，使得叙事内容略显零散、碎片化，从而极大地影响了叙事效果。在事先设定的多个重要情节点，因观众各异的选择，角色会产生不同的行动，导致情节的不同走向，如此操作极易造成叙事的断层，而且多次反复地暂停也会破坏观众的观影氛围。《爱情公寓5》的第13集便采用了互动电影的制作模式，在多个情节点，影片会自动暂停播放，出现多个选项，观众经过一番思考后确定选项，影片才会继续播放。这种互动形式增强了互动性的同时，却也牺牲了情节的连贯性和完整性，观影过程中多次被打断，导致原本积攒的情绪瞬间崩塌，而且程序稍显繁琐，大大降低了观赏体验。这是现下多部互动电影共同存在的缺陷。虽然目前普遍的互动形式必然会破坏电影的连贯性，但这也并非是不可避免的。如何精确设置情节分叉点，如何增强分叉点前后情节的关联性，如何开创更巧妙的互动形式？这一系列问题都需要电影人深思熟虑，否则互动电影将始终无法摆脱困境。

（三）观众选择权受限

互动电影诞生的初衷便是为了一改传统电影被动观看的模式，使观众全身心地沉浸于电影之中，充分发挥其绝对的决定权，在观影交互的过程中具有不可替代的主体性。观众的主体性是互动电影的互动性得以存在的前提，没有观众的主动介入，互动电影将毫无意义。目前很多互动电影失败的原因在于，仅仅只是将“交互性叙事”作为宣传的噱头，影片的“互动性”只停留于表面形式，观众的选择范围受限于程序设定的有限几个选项内，但就如“一千个读者便有一千个哈姆雷特”一般，观众的兴趣口味千奇百怪，绝非只限于这几个选项。

同时，观众的选择又必须符合导演的预期，情节才得以继续发展。于2018年末在Netflix上映的以“交互”为卖点的《黑镜：潘达斯奈基》，让一众“黑镜”迷大失所望。其所谓的“交互式叙事”，根本否定了观众对于影片的介入，观众的选择权受限，看似是观众通过鼠标进行了选择，实则完全是顺

应了导演的意愿，一旦违背导演的预设、算法的制约，故事将毫无逻辑，简直就是“戴着镣铐跳舞”，观众的主体性仅仅只是个“幌子”。

（四）超娱乐化倾向

后现代消费社会物欲横流，大众文化开始发生表象化、感官化的视觉转向，人类极致的娱乐追求，潜移默化地影响到了电影艺术。软性电影人黄嘉谟所推崇的“电影是给眼睛吃的冰淇淋，是给心灵坐的沙发椅”的主张，充分肯定了电影的娱乐功能，而当下的电影市场更是将电影的娱乐性发挥到了极致。互动电影作为游戏和电影交织的产物，相较于传统电影而言，其娱乐性更强。互动电影的制作，从前期策划、角色设定、剧本、拍摄、剪辑等都趋向于极致的娱乐化处理，娱乐性开始超越艺术性，一味迎合观众的口味，博观众眼球，在炫酷的 3D 特技加持之下，刻意地营造景观化的电影画面，一场场奇观盛宴频繁上演。超娱乐性的互动电影虽吸引了众多关注，但不免令人担忧，当下娱乐至上的互动电影仅仅是空有炫酷的形式，而缺乏深层的内涵，其发展前景是否会因过度的娱乐性而被再次葬送，从而陷入更长久的沉寂。

四、互动电影的发展策略

（一）研发高新科技

技术革新将推动电影产业的组织和结构发生变革。互动电影的发展只有以技术为支撑，顺应技术革新浪潮，才能立于不败之地。互动电影的制作、播映必须赶上智能时代的步伐，利用 5G、VR、4K、人工智能等技术，进一步推进电影与电子游戏的融合，赋予观众自主选择权，实现全方位、立体化的观影互动。人工智能是互动电影发展的重要法宝，能够有效扩大观众自主选择的空间，尊崇大众的个性化需求，为观众营造专属剧情，提升观影体验。电影的三维制作、实景拍摄、视觉特效设计表现等都要以数字技术为根基，才能全面提升电影制作效率和水准。^[5]VR 电影引擎的研发将是今后互动电影发展的重点，将 VR 与 3D 技术相融合，营造逼真的虚拟现实场景，给予观众身临其境的逼真现实感，全身心沉浸于电影之中。目前市面上虽已有可支持 VR 视频导出的游戏引擎，但其画质不够清晰，远不能满足高清电影画质的要求，必须优化引擎的渲染能力、光照系统模块等，才能输出高质量的电影画面。^[6]技术创新是互动电影发展的核心，通过持续不断的技术研发和应用，才能攻克互动电影所面临的技术难题，使“交互式叙事”成为可能，创作出更多的精品，从而再次实现电影艺术的划时代的伟大跨越。

（二）丰富文本内容

互动电影具有得天独厚的“交互”优势，其视觉冲击和互动性远胜于传统电影，但很容易导致过分追求视觉上的新奇而忽视情节内容，陷入“视觉奇观”的绝境。传统电影单线式的叙事，往往只有一种结局，而互动电影具有多个情节点，每个情节点设有 2—4 个不同的选择，每个选择会导致完全不同的情节走向，不同的情节点和选项构成一个庞大的网状结构，因此这种互动形式必须依靠充实的文本内容来支撑。

成功的互动电影必然要将“交互式叙事”落到实处，真正从观众需求出发，思考如何设定符合大众想法的情节走向，将以人为本的理念贯穿于整个创作过程之中。对于编剧而言，“多线式”叙事是一个巨大的挑战。首先，互动电影剧本的文本量将会是普通电影剧本的好多倍，编剧必须具备充沛的素材储备和精深的剧作功底；其次，面对如此庞大的网状结构，编剧必须具备缜密的逻辑思维，不仅要在宏观上对整个剧本有充分把握，而且要对每个局部都要有清晰布局，尤其注意每个情节点的不同选

项背后的剧情走向；最后，针对相互贯穿的多条线索，编剧必须确保单条情节线索纵向上的合理关联，还要在每个情节点设置多条并列却不重复的情节分支，尽可能地做到每条分支相互组合都合乎情理。对于导演而言，必须接受其不再是创作主体的事实，不再拥有决定影片结局的主导权，而是将影片更多的决定权交给观众；其次，“多线式”的叙事对导演的思维也是巨大挑战，因为导演仍是创作团队的“主心骨”，仍然起到统领创作团队的作用，因此，导演必须在准确把握庞大的文本内容的前提之下，充分发挥其导演功力，尤其是对于情节分叉点前后情节关联的处理上，必须要慎重斟酌，考虑如何借助道具、场景、人物和镜头语言等一系列要素来实现前后的多种不同情节组合的关联，从而淋漓尽致地呈现出剧情紧凑、编排精巧的互动电影。对于摄影、剪辑等幕后技术人员而言，在服从导演调配的前提下，要熟练地掌握先进的制作技术，全面提升电影质量。

五、结 语

互动电影的复兴绝非偶然，是在智能技术的支撑下，顺应后现代文化转向而出现的必然。本文立足于后现代的时代背景，对互动电影的发展现状、困境和美学特征进行深入分析，根据互动电影存在的相关问题，提出了相应的应对策略。技术和内容是互动电影的“双翅”，唯有并举，互动电影才能展翅翱翔，逆不可挡。互动电影将紧跟时代步伐，搭乘 5G 智能时代的快车，推动电影艺术的繁盛，朝着巴赞“完整电影神话”的夙愿奋力前进。

参考文献：

[1] [法] 安德烈·巴赞. 电影是什么 [M]. 崔君衍译. 北京：中国电影出版社，1987：19.

[2] 包亚明. 后现代性与地理学的政治 [M]. 上海：上海教育出版社，2001：18.

[3] [美] 贝尔. 资本主义的文化矛盾 [M]. 严蓓雯译. 北京：三联书店，1989：154.

[4] [法] 让-米歇尔·弗罗东，杨添天. 电影的不纯度——电影和电子游戏 [J]. 世界电影，2005（6）.

[5] 孙立军，刘跃军. 数字互动时代的第三代电影研究与开发 [J]. 北京电影学院学报，2011（4）.

[6] 高薇. AI 与 VR 时代下的电影 [J]. 现代电影技术，2018（3）.

[责任编辑：华晓红]