

【文学与艺术研究】

论虚拟现实电影中电影与游戏的边界*

王睿 姜进章

摘要:虚拟现实使媒介间的边界变得模糊,VR电影和VR游戏因特征相似而让人产生了边界会逐渐消失的疑虑。但从VR的发展现状与趋势来看,在许多层面二者的边界依然明确存在。从视觉层面看,VR电影和VR游戏的相似性来源于交互性沉浸影像产生的奇观感受,当奇观消退后二者视觉画面的最终功能与目的存在差异。电影倾向于叙事和审美,游戏则更偏爱替换现实的参与式体验,这是二者的视觉边界所在。从表达层面看,VR电影仍具有语言性和平行于叙事空间的表意空间;在VR游戏中语言性却是可有可无的,其空间表达相比电影较为单一、客观,更强调玩家的直观感知。从本体层面看,VR电影在外部物质现实和内在精神现实方面,都更为贴近“世界原貌”的“真实”,对精神的呈现更深刻地指向意义的升华;VR游戏的本质是关于规则与交互结果的虚拟空间体验,原动力是玩家在赛伯空间中的官能性狂欢。

关键词:虚拟现实;VR电影;VR游戏;媒介融合;边界

中图分类号:J02

文献标识码:A

文章编号:1003-0751(2022)02-0143-08

虚拟现实技术(Virtual Reality,简称VR)是一种带有全方位颠覆性和融合性的信息传播与记录介质。原本概念清晰明确的电影、游戏、动画、多媒体艺术等媒介形态,在VR牵引下产生深度跨界融合,表现为生产、存储、呈现、传播和接受等方式的趋同,不同媒介之间的边界逐渐变得模糊。在理想状态的VR电影中,除了4π个球面度全景沉浸影像外,观众还可以与影片内容形成互动,由单纯的被动观看变为主动参与,这似乎很像是带有故事性的VR游戏。VR电影和VR游戏兼具沉浸性、交互性和想象性,叙事性又进一步消解了二者的差异,使它们成为非常接近的两种形态。更有一些电影直接选择使用游戏引擎去生成实时画面,以减少视频素材量,实现与交互性更有效的结合。因此,单纯从沉浸性影像、故事元素、交互等要素构成和制作技术方面看,两者已无明显区分。直观现象和特征的相似使VR电影和VR游戏的边界逐渐变得模糊,使人产生原本作

为独立艺术形态的电影会不会在虚拟现实中不再独立,甚至可能消亡的忧虑。

一、虚拟现实中电影的身份及其与游戏的关系问题

关于“边界”勘定,如果以电影为论述主体,以游戏为参照系,它代表的是电影作为独立艺术形式不同于游戏的独特性和区分性,在不同构成要素和维度层面不可越过的差异。它既有初始本体概念在新媒介形态下的延续保留,也有新媒介浸润下独特性和区分性的延展。

1.VR电影的“电影身份”

目前的研究多数是直接将VR电影默认为电影在VR技术条件下的一种形态,但也指出传统电影技法和语言在VR中不再适用^①。有学者认为,这类带有交互性的VR影像作品,可能结合生成一种被称为“VR游戏电影”的新艺术形式^②,并做出了“当VR电影不再被认为是电影时,VR电影才真的

收稿日期:2021-09-07

*基金项目:上海市社会科学规划一般课题“‘互联网+’背景下上海建设全球影视创制中心战略路径研究”(2020BCK006)。

作者简介:王睿,男,上海交通大学媒体与传播学院博士生(上海 200240)。

姜进章,男,上海交通大学上海交大—南加州大学文化创意产业学院教授、博士生导师(上海 200240)。

能成为 VR 电影”^③这样相对含混的论断。另有学者认为,电影强调的是观赏,不具有交互性和操控性,VR 作品则更强调交互性和操控性的体验,电影的观赏和 VR 的体认在行为的主体价值方面已经发生显著变化,从而得出“VR 不是电影艺术的未来”这一结论^④。但交互性并非仅存在于 VR 媒介形态下,在二维影像中同样存在。理查德·格鲁辛将这些带有交互性的影片定义为“交互式电影”,但同时也主张对传统电影理论话语进行更新。^⑤克里斯汀·戴利认为,这种交互式影像是一种“用户电影”,已从德勒兹“时间—影像”的“Cinema 2”进入赋予观影者权力的“Cinema 3.0”。^⑥不过,他们讨论的核心点并未脱离“Cinema”,即带有交互性的电影仍被视为“电影”,同时比较侧重电影在新媒介浸润下独特性和区分性的延展。

自 2012 年 VR 作品首次进入圣丹斯电影节以来,全球已有不少于 33 个电影节开辟了 VR 单元或 VR 展映。^⑦威尼斯电影节设立独立的 VR 竞赛单元,《肉与沙》在戛纳电影节展映,荣获奥斯卡特殊成就奖。这“不仅体现了电影节从电影艺术的角度对 VR 艺术形式的接纳,也反映了电影形式与 VR 形式的密切关系”^⑧。从电影节在电影史上所起的作用来看,它既是一个窗口,也是一个带有前瞻性的引擎,推动着电影艺术向它可能的方向探索与发展。

2. 电影与游戏的融合与分化

一部分学者认为,在新媒介形态下,电影与游戏有走向融合的趋势。他们或者通过具体游戏和电影作品的例证描述某些融合的现象,或者从 IP 转换角度探讨游戏和电影的相互改编^⑨,或者从推导互动电影的特征及身份归属入手,认为互动电影将会融合电影和游戏的优点,成为极具感染力的叙事新载体。^⑩这些论述多数是在泛新媒体语境下进行的探讨,其中聚焦于 VR 的大多是对其表面特征的描述与总结。

关于二维电影和游戏的区分,现有研究论述最多的区分标准集中于两点:一是电影的“观看”特性,二是交互性。两者叠加后可延伸出电影/游戏与观众/玩家之间的主动/被动关系。对于电影而言,“观看”是其核心行为模式^⑪，“由观众的窥视性凝视观看所带来的满足与快感是它最核心的追求”^⑫。与游戏的目标不同,电影赋予影像以特殊权利,观众最大的乐趣在于观看人物而不是成为他们^⑬,因此

观影过程中观众处于被动观看的位置。交互性是区别游戏和其他媒介文化形态的第一切入点和最根本特征^⑭,玩家在玩游戏的过程中,会因为交互产生不同的游戏可能与结局,因此处于主动的关系位置。电影的被动性、凝视性观看与游戏的主动性任务式交互之间的壁垒,是二维形态下电影与游戏的美学分野。^⑮

但是,电影在理想 VR 形态下所具有的交互性,使“观看性”和“交互性”不足以成为 VR 中电影与游戏的区分边界。有学者认为,如果在叙事内容中,用户不参与其中,和它是被动关系,基本上就把它视为电影;如果这个内容的设计目的是希望人们互动参与,无论是否有叙事,就会把它视为游戏。^⑯还有学者把“观看故事”和“交互”这两种体验在 VR 内容中所占的比重,作为区分电影和游戏的依据。^⑰这两种区分方式都存在简单化、单一化的问题,没有考虑到构成要素和维度层面差异的复杂性。因此,我们有必要从电影与游戏的艺术本质和技术—社会的互动关系入手进行更深入的分析,以利于两种艺术形式的独立发展和相互借鉴。

二、视觉边界:奇观消退后的功能、目的差异

在视觉层面,为什么当前 VR 电影和 VR 游戏会让人感觉非常相似呢?主要原因是二者兼具全景影像产生的相似奇观化感受。但影像的奇观化会随着视觉经验的增长而经历“创造—接受—消退”的过程。1895 年《火车进站》上演时,巴黎大咖啡馆里的人们面对银幕中迎面开来的火车惊慌地四散奔逃的情形,就来自于活动影像所创造的奇观。自那之后,人们开始爱上这种视觉体验,汤姆·甘宁将这种诉诸奇观快感的影像称为“吸引力电影”。随着电影的发展和视觉经验的积累,早期电影的奇观功能所带来的视觉冲击力逐步被人们接受并成为视觉习惯,纵深运动的活动影像不再引起银幕前观众的慌乱。这既是奇观的接受过程,也是奇观的消退过程。

就像《火车进站》的二维动态影像是为了记录火车开进站台的现实情景一样,3D 电影是为了拓展二维影像相较于人眼现实观感所不具备的 Z 轴立体感,120fps-4K-HDR-3D 影像又是在 3D 基础上提高分辨率和帧率,使影像的清晰度、流畅度和明暗层次更接近人眼见的现实世界。它们的共同目的都是为了通过影像逼近人眼的现实所见。只是在这些

影像诞生初期,因为超越了当时人们的视觉经验,形成了奇观化。同理,VR在走进大众视野之初,阶段性奇观惊叹来自不曾被体验过的全景影像。与之前类似,VR的本意是对现实的虚拟,当目前画面畸变、眩晕等一些技术问题解决后,理想化的VR影像所呈现的就是模拟人眼所观的现实感世界。随着早期新奇感的消退和视觉习惯的形成,奇观便会消失。同“火车效应”一样,VR影像的奇观化也会经历“创造—接受—消退”的过程。

因此,当VR电影和VR游戏都具有 4π 个球面度全景可交互影像,甚至画面都依赖游戏引擎生成时,二者的表层(直观)视觉已无差别,但相似的奇观感受并不能成为影响视觉边界划分的因素。若要探求视觉边界,则需要寻找表层之下视觉功能和目的所潜藏的深层差异。VR电影与VR游戏这种直观视觉画面无差异、视觉的功能和目的存在差异的关系,可近似地类比为二者能指相同,所指存在区分。剥离表面的奇观,隐藏在视觉感知背后的视觉本质得以凸显——电影倾向于叙事和审美,游戏则更偏爱替换现实的参与式体验,这是二者的视觉边界所在。需要说明的是,叙事、审美和参与式体验在VR电影和VR游戏的视觉功能和目的中都存在,但各有侧重,我们关注的是功能和目的的最终指向。探讨视觉本质,其实是在探讨视觉画面在这一媒介形态下所承载的最终且最核心的功能与目的。

对于电影而言,没有叙事的电影是不存在的。无论是通俗易懂的商业片,还是高深艰涩的艺术片,其画面的最终功能都是要通过视觉符号完成叙事,否则画面将是无效的存在。有学者认为,即便是“非叙事性”电影,“其表意过程也少不了叙事性维度,用VR拍电影无论如何也绕不开讲故事,VR在制造沉浸性的能力和潜力上,更是先前所有的讲故事形式都不可比拟的”^⑧。而交互性的加入,整合了视觉、听觉、语言、美学以及反馈控制系统,通过设备和互动功能对这一系统的调动,使观众参与到个性化的电影故事构建,从而推动情节的发展。^⑨

电影中的画面是有目的性的,目的来源于创作者。不论是否有观众的交互参与,创作者一定先于观众而存在,他们将设计好的故事借由画面传递给观众,达到叙事的目的。导演蔡明亮认为,机位选择是VR电影画面创作的方式之一,“摆位置,是为了把事情说清楚”,不能因为它是VR而变成不像蔡明

亮的作品。^⑩如果创作没有目的,这一作品就不会出现。所以,电影视觉画面的目的和功能是叙事,叙事也承载了创作主体的表达目的。

在叙事的基础上,电影视觉在功能和目的方面偏向更高维度的审美性。即便因影片的美学风格不一,不同风格的“好看”呈现出不同样貌,但审美性始终存在。VR电影的画面不再是二维电影的景框图像,而是通过全景影像构建沉浸性的视觉环境,它经过作者的创作构成审美意义。蔡明亮在谈到VR电影《家在兰若寺》(2017)的视觉设计时说,在接到这个项目时,他最想做的就是发挥自己的美学理念。所以,他选择了对灯光特别敏感的摄影师,通过光线、色调、空间、湿度等完成造景的概念,实现他个人化的视觉造形路线,“你进来,你就知道蔡明亮要给你视觉的享受,一幅画,就是视觉的享受”。^⑪蔡明亮所阐述的就是在VR电影中,通过构建环境来呈现带有个人风格和美学倾向的视觉影像。这样的视觉并不等同于人眼所见的现实,因为其中渗透着创作者的个人表达和叙事目的,是具有审美性的,从而形成超越视觉现实的美学维度。电影视觉同现实的美感超越性构成了视觉层面电影作为艺术的审美核心,审美性亦成为电影的视觉本质之一。

至于游戏,无论是否在VR条件下,其视觉画面的功能和目的都最终指向替换现实的参与式体验。游戏画面的功能在于建立玩家与游戏进程间的视觉连接,使玩家从视觉这一感官路径介入到任务冲突之中,体验到进程完成的快感。游戏画面强烈依附于互动,在人机互动中起到传递信号的作用。评价游戏画面好坏的根本标准在于是否顺畅传递了视觉信号,增强了信号传递效果,达到使玩家获得更好进程体验的目的。VR游戏《遥远星际》(2017)在这方面做得不够好,即便它拥有完善的背景故事和建模,更具仿真手感的枪械形控制器,但较为荒凉的地图使得玩家在不同区域间移动时,看到的都是大片荒地或废墟,影响了游戏进程的体验感和代入感。

当前二维游戏的视觉表现主要采用第一人称和第三人称两种视角,这两种方式都会让玩家成为其中角色,画面是拟化(视觉化、具象化)游戏进程、获得角色体验的途径。VR游戏则更多采用第一人称视角,加之VR本身沉浸性的技术特性,角色体验更加直接与通透。即便在叙事类游戏中,也仍旧是任务目标导向,而不是叙事导向,“是将叙事从属于游

戏,其潜在的叙事逻辑不是成为吸引注意力的焦点,而是实现目标的手段——激励玩家玩游戏”²²。在叙事类 VR 游戏《蝙蝠侠:阿卡姆 VR》(2017)中,玩家以第一人称视角进入游戏,逐步在引导下变身成为蝙蝠侠。极具未来感的画面是为了让玩家感受变身的过程,阴暗的氛围和壮观的场面是为了带玩家进入到哥谭市的深处。该游戏开发商的首席设计师比尔·格林曾阐述道,“这是个创造全新蝙蝠侠体验的机会,把‘成为蝙蝠侠’的体验带到这个平台上的诱惑很难拒绝”²³。叙事在其中的功能同画面一样,本质上是为了让玩家成为角色,获得更愉悦的游戏体验,而不是传递游戏制作者的叙事表达。强制叙事会使游戏进程不流畅或被打断,影响游戏体验。

制作愈加精良的游戏画面虽然很有美感,但不是以审美为最终目的,美感的功能是为了增加玩家的官能愉悦度或沉浸性,增强游戏体验。因此,游戏的画面叙事和视觉美感更多是为了完成游戏功能,是实现最终目的的中介或过程。玩家通过视觉接口,将现实中的自我和游戏中的化身融为一体,取得化身认同,获得替换现实的参与式体验,才是游戏视觉的根本性目的与功能。

三、表达边界:语言性与表意空间

传统电影语言在 VR 电影中的“消失”,是 VR 电影和 VR 游戏让人觉得很相像的一个重要原因。观看 VR 电影时,观众是以主观视点进入沉浸式的全景视觉环境,如果采用传统电影的镜头切换方式,不仅会引发“震惊体验和认知失调”,造成观众生理性眩晕,也有违人眼观看现实世界时的视觉连续性。这种“打破幻觉”造成的“‘脱离身体’的体验违背了沉浸的目的”²⁴,所以 VR 画面不适合零碎的剪切。因此,有学者认为,“VR 语法规则是反蒙太奇”²⁵的,VR 电影很难实现蒙太奇式的非线性复杂组合²⁶。同时,全景画面也意味着取景框的“消失”,画面没有边沿,建立在取景框概念基础上的景别、景深、焦距、构图等传统电影语言构成要素都随之“消失”,电影在 VR 中失去了完成表达所需的传统语法规则。另外,相比二维电影,VR 电影中更多地采用第一人称视角和场景式长镜头,这同游戏惯用的玩家主观视角和场景化连续画面非常相似。基于上述原因,在观感上 VR 电影似乎跟 VR 游戏非常相似。

但实际上,电影在 VR 中仍然有语言性。在二

维电影中,取景框和蒙太奇等语言要素的作用代表着创作者对影片的控制权,他们通过对语言要素的控制,从而决定给观众看什么、怎样看,进而实现表达的目的。在 VR 电影中,取景框和蒙太奇的“消失”并不意味着控制权的消失,更并不意味着语言的消失,它们只是转变了存在方式。“世界是如何被框选(framed)的,可能和在这个取景框中展现的内容同样重要”²⁷,即框选方式的问题。一些 VR 电影借助画面内的分割性线条、边框元素,在全景画面中进行视觉切割。如《珍珠》(2017)利用车窗线条进行不同区域的再构图,引导观众的视觉重点,但这种框选方式相对初级。蔡明亮在拍摄《家在兰若寺》之前,也担心过 VR 中没有构图怎么办,因此在实际拍摄中努力找回“他的构图”。他在创作过程中发现,机位的位置、高低、距离都是构图方式,这“是一种隐约的构图,等于我在哪里”,“我提供了我的视角来看这个空间,我站在这个位置,就是我准备要给你们构图,但最后是由观众来完成”²⁸。蔡明亮回答的就是框选方式问题,创作者并没有放弃对画面的控制权。传统电影中的每一个画面都是强制观看,VR 电影中只是将权力部分让渡给观众,“我在哪里”“我的视角”仍然是对观众视线的引导,也是实现作者表达的电影语言。

除了框选方式,在具体的视听内容中,视线引导式的叙事表达依然是可实现的。安德烈·戈德罗把电影叙事分为两层:“第一层是微观叙事,表现为画格陈述的单个镜头;第二层由若干第一层构成,叙事学来自镜头间组合程序即蒙太奇”²⁹。有研究者借鉴“吸引力电影”理论,把 VR 中的叙事聚焦称为“吸引力”,并将 VR 电影吸引力话语分为差异化构图、亮度对比、色彩、肢体动作、声音、表情六个类型。类比戈德罗的电影叙事分层,“全景影像场景是 VR 电影叙事第一层;在‘吸引力’驱动下进入受众视场的运动画面,是叙事第二层。故事讲述由一、二层共同实现”³⁰。“吸引力”驱动起到了类似蒙太奇的作用,以理论类比的方式阐述了传统电影语言在 VR 中的延伸与转化。

但在 VR 游戏中,这些语言性的表达方式不是必需的。游戏比电影要直接许多,在表达上可以淡化甚至不需要语法规则,只要将玩家带入空间中直接体验即可,视听和交互体验越拟真、越沉浸就越好。游戏官能性感知的核心指向是规则、进程、冲突

和结果,而不是一个“大影像师”在背后发挥控制权。在《生化危机7》(2017)VR版中,即便游戏整体是Ethan解救妻子Mia并对抗E阶段成品Eveline的故事,但游戏架构的核心仍旧是让玩家扮演成Ethan,在游戏空间中感受惊恐的氛围,面对冲突,完成通关,并在关键任务节点通过选择救Mia还是Zoe,得到不同的游戏结果。这其中,不需要向玩家讲故事的表达主体,故事和视听的交互体验只是构建一个沉浸性虚拟空间,对玩家关注点的引导也只是暗示他们如何推进游戏进程,如前行方向指引、获得道具等。又如,VR游戏《顶楼》(2016)改编自同名短片,电影原作讲述了一个陷入失败窘境的基金经理狼狈蜗居于一栋大楼顶层的故事,导演通过多样化的视听语言,呈现了主人公的落寞和与儿子相处的快乐,使二者形成反差对比。而改编者仅使用原作作为故事背景,将其改编成了坠楼体验型游戏,核心着力点放在了电影中并不存在的高空坠落。无论是乘坐观景电梯升到楼顶,走在楼顶悬空木板上低头俯瞰,还是玩家脚绑定位器踩在地面凸起的现实木板上,这些电影中没有的内容都无关语言性表达,只是为了增加拟真和沉浸性,强化高空惊险的空间体验,以便在最后坠落时释放最强烈的感官冲击。

VR游戏和VR电影相似的长镜头画面亦有明显区别。VR游戏中基本采用第一人称视角^④,长镜头不过是模拟人眼观看现实的连续画面。而不同的VR电影会根据各自的叙事需求选择不同视角,第一人称和“幽灵式”旁观^⑤两种视角各占一定比例,长镜头除了画面呈现外,还具有语言性功能。长镜头不间断画面的特征凸显了单一镜头内部时间—空间的连续与统一,但电影人正是利用这一特征并刻意打破这种统一,制造了“在连续整体的时空幻觉下的时间畸变”,如“一镜到底中穿越俄罗斯百年历史的《俄罗斯方舟》(2002),游荡于生死与一生记忆之间的《遁入虚无》(2009),徘徊于戏剧舞台与现实人生之间的《鸟人》(2014)等,都是以连续空间的幻觉去解构线性时间”。^⑥这样的语言性技法在VR技术条件下更加如鱼得水,因为虚拟空间的仿真性和时间连续感明显强于二维影像,对其统一感的解构将更具表达张力。

在表达层面,除了基于叙事的语言性,优秀的VR电影需要调动更丰富的感知经验和想象力,会拥有独立的表意空间,它超越电影直观呈现的本身,

多出一层形而上的表意。相比之下,VR游戏所表达的空间则较为单一、客观,多数存在于玩家的直观感知之下,内蕴在游戏之中。在VR游戏中,玩家以第一人称进入,在全景交互的沉浸性体验中完成角色(化身)身份对玩家(自我)身份的替换,实现化身认同。这样,“玩家就能与外在的自然环境分离开来,完全进入赛伯空间并使赛伯空间客观化。游戏中客观化的空间将与玩家自己的视角透视效果一致,因此对玩家而言,除了记忆中,不再有其他水平的空间存在,赛伯空间成为唯一被经验到的空间”^⑦。所以,VR游戏中的空间具有单一性、客观化的特点,玩家完成游戏所提供空间中的任务进程即可,不参与更多的意义感知或建构。在以电影《星球大战》为基础推出的VR游戏《星球大战:维达不朽》(2019)中,玩家反馈最强烈的体验就是惊呼自己竟然站在了“真实”的电影角色面前。他们被高大且极具压迫感的维达吓到不敢动,也因可以挥舞光剑和维达决斗而无比兴奋。化身认同的实现使他们完全进入赛伯空间,畅爽地完成任务进程,不必思考其他。

在VR电影中,创作者是作品背后的表达主体,观众除了在叙事空间中感受故事,在理想状态下还会在优秀作品中调动更丰富的思维、想象力和认知经验,感知到影像、故事甚至交互操作背后的意义,形成另外一个平行于叙事空间的表意空间,它属于超越电影本身的形而上的存在。这些意义可能来自创作者向观众的主动传递,包括思想、精神、幻觉、梦境等;也可能来自观众自我意识与作品之间的互文、投射,甚至主动参与意义建构。例如在VR电影《我,菲利普》(2017)中,主角菲尔是一个赛博格,他拥有已过世23年的赛博朋克作家菲利普的面容,并被植入了菲利普的记忆。观众的第一人称视角为菲尔的主观视角,菲尔的躯体被设置为无法移动。电影中菲尔既是观众的虚拟化身,又是菲利普的化身,“观众(主体)、赛博格菲尔(化身)与作家菲利普(原型)三者的身份彼此形成有意味的互文”^⑧。菲尔固定的躯体与观众固定座位的传统观影习惯相似,因此“身体经验被召唤而出,并以化身在心理(记忆)与生理(躯体)上的双重固着,切断其信息发送与接收途径,强迫处于感知中心与主体位置的观众与虚拟空间的交互发生断裂,使之产生‘移情’,感同身受菲尔身体缺席的焦虑,进而反思身体的意

义”³⁶。观众对自我身体和意识空间存在性的错乱感和反思,构成平行并超越于叙事空间的表意空间。有学者把这种数字时代的电影称为“神经—影像”,它在表现不可见的精神、幻觉、梦境等方面更具优势。³⁷

观众同样能在 VR 电影中发挥能动性,主动参与意义建构。我们仍以蔡明亮的电影为例,他以往的二维电影充满着沉闷的固定长镜头,对于很多观众而言非常枯燥乏味。在他的 VR 电影《家在兰若寺》中,虽然保留了固定长镜头的个人风格,但观看的感受却并不沉闷。观众可以在固定长镜头空间中自由找寻自己想看的,一些观众甚至在电影叙事之外,获得对画面意义的自我理解。VR 使观众获得视觉自由度,可以主动去探索导演所提供的空间和故事,进而超越这一叙事空间形成意义的主动建构。未来交互性的完善更能发挥这一主动性的优势,观众从被动接受意义传递转变为主动参与,甚至成为意义的生产者之一。

这种意义的主动建构在叙事学中也有相应的支撑。叙事学认为“叙事是一种心理形象,即一种认知结构,即使文本不试图说明(预定义的)故事,故事也可以在观众的心中构建,以反过来响应媒介中的文本”³⁸。意义传达依赖观众的参与,VR 电影对控制权力的让渡更强化了观众的参与性,增强了观众自行处理信息的自由度,拓展了超越电影本身的表意空间的容量。

四、本体边界:原动力驱动下的分别

在本体论层面,VR 电影是关于人和人的精神的叙事艺术,其原动力是再现“世界原貌”的欲望,“世界原貌”既包括物质世界,也包括精神世界。传统电影的本体在 VR 中并没有根本改变,在叠加 VR 媒介特质后,电影反而更接近“世界原貌”本质,更贴近巴赞现实/超现实主义理论中现实的“真实”。VR 游戏是关于规则与交互结果的虚拟空间体验,原动力是玩家在赛伯空间中的官能性狂欢,更强调玩家作为角色化身的沉浸度。精神维度蕴含在背景主题之内,居于辅助或次要位置,其目的侧重指向可以更好娱乐的有用性,而非超越性。

电影所再现的“现实”,本身就包括外部物质现实和内在精神现实两部分,VR 使电影在这两方面都更加贴近“世界原貌”。在巴赞关于电影本体的

现实/超现实主义理论中,有外部和内部之分。“现实主义艺术是外部的、物质的、逻辑的、理性的、意识的现实再现,但这个‘现实’是不完整的,缺少真正现实的内在原动力,即无意识、非理性和梦的推动力;超现实主义用最为客观的摄影影像来构成无意识和梦的幻象,在现实主义之上,把内在的原动力表现出来,让现实与内部的、梦的、无意识的现实同生共存,形成超现实主义视野中的‘真实’。”³⁹从“外部现实”和“内部现实”角度分析,巴赞曾设想过一个要多长就有多长和要多大就有多大的单镜头构成⁴⁰的“达到极限的影片”形式,它可以再现“一个声音色彩和立体感等一应俱全的外在世界的幻景”⁴¹,弥补电影“不能同时拍下一切”的遗憾。从这一角度看,VR 电影实现了巴赞“达到极限的影片”的愿望,为创作者提供了无限接近现实世界的虚拟环境,达到了再现外部现实的期许。但 VR 电影如果仅有这一层面,再现的仍是不完整的“现实”,缺少内部精神现实的推动力。“电影这个概念与完整无缺的再现现实是等同的”⁴²，“一切使电影臻于完美的做法都无非是使电影接近它的起源”⁴³。从巴赞超现实主义理论角度分析,“完整无缺”的“世界原貌”可以一分为二,包括客观物质世界和内在精神世界,内在精神现实是真正“现实”的内在推动力,二者同生共存形成“世界原貌”的“真实”。

VR 电影通过全景影像、交互等技术手段,在外部现实层面比传统电影更接近现实;“世界原貌”不仅仅存在于视觉景象之中,还存在于人类精神世界带来的人文价值之中,VR 电影在表意空间等精神层面的表现也更具丰富性和多元性。所以,VR 电影兼具巴赞现实/超现实主义理论中的外部性和内部性,在外部物质世界的再现和内部精神现实的原动力方面,都更为贴近现实的“真实”。蔡明亮的美学理念与此有相通之处,他过去的电影也一直在尽可能贴近真实,不过觉得真实的确很难贴近,但“到了 VR,它是了”⁴⁴。这一观点从创作的角度也验证了 VR 电影是使电影臻于完美的做法,更加接近再现“世界原貌”的起源性愿望。

VR 电影并没有根本改变传统电影的本质,它仍旧是关于人和人的精神的叙事艺术。“人的精神”是一个语义相对宽泛的概念,指代存在于人类精神世界的非物质的存在,既包括情感、梦境、幻觉,也包括更为宏观的审美、认知等。电影不仅能制造

精神叙事,还能唤起观众的精神意识。相比传统电影,VR电影的沉浸性和交互性在表现精神方面有独特优势。例如《肉与沙》的沉浸交互体验,让观众身临其境般体会到穿越美墨边境的难民在沙漠中的痛苦与恐惧,形成更强烈的心灵冲击;《涉足荒野》(2014)VR版中,毫无徒步经验的女主角深陷荒野,在疲惫和恐惧中产生了见到去世母亲的幻觉,沉浸影像使观众看到了主人公的幻觉景象,产生了强烈共情。沉浸性和交互性对观众的感官刺激更为拟真和直接。这种对人类精神世界表现的通透度,是传统电影所无法达到的。

从本体论角度看,VR游戏的本质是关于规则与交互结果的虚拟空间体验,其核心要素是任务、进程和结果。VR技术强化了视觉、听觉、触觉的沉浸感和拟真感,并通过故事性外壳将三要素包裹在虚拟的角色世界中,给玩家呈现出一个高度仿真情况下拥有自我化身的景观帝国。这些官能性体验都来自程序化和系统化的合成,用物质化方式展现单层次、直观感受的仿真幻境。在VR游戏《半衰期:爱莉克斯》(2020)中,除了空中穿梭的直升机、挂满钢索的巨型城堡等超逼真建模营造的极强视觉刺激的仿真幻境,其最大突破在于遵循常识的交互设计。通过重力手套,玩家几乎可以和一切可看到的物体进行交互,例如用笔随意涂鸦,喂老鼠抽烟,甚至给枪换子弹都要把手伸到背后做出掏弹夹的动作,仿佛一切都是真实的物质存在。游戏通过孤独营救父亲的故事外壳,将所有沉浸体验、玩法训练、关卡设计包裹其中,玩家置身于强烈官能性体验的空间内,完全感觉自己成了爱莉克斯,与这一空间进行现实性行为互动,打通一系列关卡完成任务。

与VR电影相比,VR游戏的情感、审美等精神维度多数包含在背景主题之内,起到辅助官能性狂欢的作用,居于次要或被淡化的位置,没有超越游戏背景本身。伽达默尔在讨论游戏时曾阐述,“使得游戏完全成为游戏的”,“是在游戏时的严肃”,“游戏的存在方式不允许游戏者像对待一个对象那样去对待游戏”。^⑤所谓将游戏视作一个“对象”,就意味着主体是以认识的方式去探寻游戏的表达、思想、主题和意义等,此时的游戏就已经失去了自身的游戏性,而转变成为一种知识的对象,失去了“游戏时的严肃”。VR游戏亦如此,目前的游戏制作的确存在思想主题的部分,但这些多为构造游戏的背景,游戏

者的关注焦点并不在此,也不需要去过分探求游戏中某些设计的意义,因为这些都是获取游戏体验的途径,远非目的。也有学者认为,“对于电子游戏而言,除了技术性细节和结构之外,其他一切本质上都与真正的美学模式无关”^⑥。有研究分析电影《外星人E.T.》同名游戏改编失败的原因时认为,改编游戏“丧失了原作所唤起的孩子对于外星人的‘强烈情感依恋’,这说明,一部电影佳作在观众身上所激活的最为难得可贵的情感和反思的力量,恰恰是游戏改编的最大软肋”^⑦。被弱化或辅助化的精神维度,也使VR游戏同VR电影存在差异。

五、结语

上述对VR电影和VR游戏边界的考察,实际上是以游戏为参照系,探讨电影在VR中能否继续保持其作为独立艺术形态的身份。由于二者外在特征的相似性,我们尝试从构成要素和多重维度入手,寻找表层之下最终指向的区分。

通过研究,我们发现了VR电影的三个潜在可能性:一是艺术电影未来在VR中可能会更加多样,更具有发展空间。传统艺术电影多数呈现镜头冗长、节奏沉闷等特征,需要观众更多地投入感受和思考。而VR可以使观众发挥审美主体的能动性,在长镜头、慢节奏中对空间和意义进行自我探索^⑧,有利于艺术电影多义性、暧昧性、想象性的表达,交互的多线索故事触发也给创作者提供了进行叙事创新的空间。二是VR中的长镜头表现技巧和语言会有新的发展和变化。因为长镜头本是为了表现单一镜头内部时空的连续统一,VR更加强了连续统一的特征。但以逆向思维来看,对这种强化后的时空连续统一的打破和解构,更加具有表现张力。三是单纯提供官能性刺激的商业VR电影可能会逐渐失去电影的内核,因为其本质性目的和功能逐渐与作为艺术的电影不再一致。

我们现在看到的VR不会是VR的最终形态。就像摄影术的出现并没有让绘画消亡,反而让其发展出更高的人文价值。即便未来技术走向元宇宙的方向,在人类再现“世界原貌”的终极目标下,VR电影作为艺术仍能散发着感动、思考与人性的光辉。

注释

①⑧秦兰珺:《互动和故事:VR的叙事生态学》,《文艺研究》2016年

第 12 期。②王旭锋、姚国强:《论虚拟现实与传统电影的相悖与相生》,《现代传播(中国传媒大学学报)》2017 年第 7 期。③郭艳民、张宁:《VR 电影:一种新媒介的视听经验积累和类型生成》,《当代电影》2019 年第 10 期。④①②⑤刘帆:《VR 不是电影艺术的未来》,《文艺研究》2018 年第 9 期。⑤Richard Grusin. *DVDs, Video Games and the Cinema of Interactions*. In James Lyons and John Plunkett (eds), *Multimedia Histories: From the Magic Lantern to the Internet*. University of Exeter Press, 2007, p.222.⑥ Kristen Daly. *Cinema 3.0: The Interactive-Image*, *Cinema Journal*, 2010, Vol.50, No.1, p.82.⑦车琳:《国际电影节中虚拟现实的艺术建构与产业探索》,《北京电影学院学报》2019 年第 2 期。⑧车琳:《戛纳国际电影节 70 周年:新媒体语境中的电影节走向》,《当代电影》2017 年第 7 期。⑨[美]道格拉斯·布朗、[英]谭雅·克里兹温斯卡:《电影—游戏与游戏—电影:走向一种跨媒介的美学》,范倍译,《电影艺术》2011 年第 3 期。⑩⑫黄心渊、久子:《试论互动电影的本体特征——电影与游戏的融合、碰撞与新生》,《当代电影》2020 年第 1 期。⑬Chris Crawford. *Chris Crawford on Game Design*. New Riders, 2003, p.172.⑭Bernard Perron. *From Gamers to Players and Gameplayers*. In Bernard Perron, *The Video Game Theory Reader*. Routledge, 2003, p.237.⑮刘书亮、刘昕宇:《虚拟现实语境下电影与数字游戏的美学变革》,《当代电影》2016 年第 12 期。⑯翁冬冬、董瑗瑛、陈昌业、付梦然:《当我们谈论 VR 时我们在谈论什么?》,《当代电影》2016 年第 8 期。⑰孙略:《VR、AR 与电影》,《北京电影学院学报》2016 年第 3 期。⑱Lori Emerson and Benjamin J. Roberts (eds). *Gloriana Davenport, Interactive Cinema*. In Marie-Laure Ryan, *The Johns Hopkins Guide To Digital Media*. John Hopkins University Press, 2014, p.278.⑲⑳㉑㉒㉓㉔2017 金马影展 | 《家在兰若寺》导演蔡明亮 大师讲堂文字记录, <https://www.goldenhorse.org.tw/film/about/archive/related/939>, 2017 年 11 月 28 日。㉕[美]玛丽·劳尔·瑞安:《虚拟现实叙事:一个重生之梦?》,李轩译,《北京电影学院学报》2021 年第 5 期。㉖转引自刘芳平:《E3 2016 总结:游戏大厂纷纷进军 VR, PSVR 成赢家》, <https://www.leiphone.com/news/201606/>

I2YOLFOMI8HoNNyO.html, 2016 年 6 月 19 日。㉗[美]布伦达·劳瑞尔:《什么是虚拟现实技术》,车琳译,《世界电影》2020 年第 4 期。㉘John Bucher. *Storytelling for Virtual Reality- Methods and Principles for Crafting Immersive Narratives*. Routledge, 2018, p.18.㉙Anne Friedberg. *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*. MIT Press, 2009, p.2.㉚[加]安德烈·戈德罗:《从文学到影片——叙事体系》,刘云舟译,商务印书馆,2010 年,第 131—132 页。㉛王楠:《“吸引力”的回归:VR 电影叙事驱动》,《当代电影》2019 年第 10 期。㉜少数 VR 游戏为方便任务操作,可选择切换为第三人称视角,但这不是常态化视角。㉝VR 中的第三人称视角多为一个透明的旁观者,观众/玩家可以感觉到自己在旁观,甚至可以在空间中如幽灵般游走,但对作品中的角色而言,这个旁观者并不存在。㉞张净雨:《长镜头的幻术:虚假的连续空间与非线性的时间》,《当代电影》2019 年第 3 期。㉟翟振明:《有无之间——虚拟实在的哲学探险》,北京大学出版社,2007 年,第 40 页。㊱㊲黄天乐:《空间·身体·边界:VR 电影之重构与维新》,《当代电影》2019 年第 10 期。㊳Pisters Pisters. *Temporal Explorations in Cosmic Consciousness; Intra-Agential Entanglements and the Neuro-Image*, *Cultural Studies Review*. 2015, Vol.21, No.2, p.120-144.㊴张梦雨、黄心渊:《用户视角下的交互电影创作研究》,《北京电影学院学报》2019 年第 11 期。㊵徐枫:《重读巴赞——巴赞美学的主观、构成与先锋派维度》,《当代电影》2020 年第 1 期。㊶㊷㊸[法]安德烈·巴赞:《电影是什么?》,崔君衍译,文化艺术出版社,2008 年,第 62、17、17、19 页。㊹[德]汉斯·格奥尔格·伽达默尔:《真理与方法》(上卷),洪汉鼎译,上海译文出版社,1999 年,第 131 页。㊺Mark J.P. Wolf and Bernard Perron(eds). *The Routledge Companion to Video Games Studies*. Routledge, 2014, p.476.㊻姜宇辉:《互动,界面与时间性——电影与游戏何以“融合”?》,《电影艺术》2019 年第 6 期。㊼周越和何武在《VR 艺术电影与消费时代的主体性重建》一文中也得出支持这一判断的观点。

责任编辑:采薇

A Study of the Boundaries Between VR Films and VR Games

Wang Rui

Jiang Jinzhang

Abstract: Virtual reality blurs the boundaries between different forms of media. Therefore, boundaries based on unique characteristics of VR films and VR games may also gradually disappear. However, via multilevel research, we find that such boundaries still clearly exist in the current VR developments and trends. In terms of the visual aspect, VR games and films both benefit from the spectacular experience of the interactive immersive images. The final function and purpose of these visual images are different once the novelty fades though. Films tend to be narrative and aesthetic, while games prefer a participatory experience that replaces reality. This is the visual boundary between the two forms. In terms of the expression aspect, VR films retain cinematographic linguistics and an ideographic space parallel to narratives. In comparison, not only linguistics is unnecessary for VR games, its spatial expression is also simpler, more objective, and emphasizes players' intuitive perception. Ontologically, VR films are more realistic in external material and internal spiritual reality; it also has deeper spiritual meaning. The essence of VR games, meanwhile, is virtual space experience about rules and interactive results; the driving force is the enjoyment from cyberspace functionality.

Key words: virtual reality; VR films; VR games; media convergence; boundary