

# 从游戏走向艺术

## ——论独立游戏的艺术语言与视觉风格

From Game to Art : On the Artistic Language and Visual Style of Independent Games

黄 石  
Huang Shi

内容摘要:信息技术为艺术创作带来了新的可能。游戏作为融合交互技术、虚拟现实、人工智能、网络技术于一体的媒介,可能发展出一种全新的艺术门类。但商业游戏无法摆脱大众市场而走向艺术。本文认为,独立游戏在情感、创新和反思等层面较为灵活,有望发展出新的艺术语言和视觉风格,是通往具备交互性、沉浸性和开放性的终极艺术的可能途径。

关键词:独立游戏、艺术语言、信息设计、视觉风格

DOI:10.16272/j.cnki.cn11-1392/j.2017.04.010

在社会生活中,游戏的身影随处可见。从儿童的积木到成人的麻将,从古代的投壶到现代的《守望先锋》,游戏作为人们生活娱乐的组成部分,一直伴随着技术的进步而发展。

2012年,纽约现代艺术博物馆(MoMA)将14款游戏列为永久馆藏艺术品。这些作品包括《吃豆人》(Pac-Man, 1980)、《俄罗斯方块》(Tetris, 1984)、《异世界》(Another World, 1991)、《神秘岛》(Myst, 1993)、《模拟城市2000》(SimCity 2000, 1994)、《线条兔》(Vib-ribbon, 1999)、《模拟人生》(The Sims, 2000)、《块魂》(Katamari Damacy, 2004)、《星战前夜》(EVE Online, 2003)、《矮人要塞》(Dwarf Fortress, 2006)、《传送门》(Portal, 2007)、《浮游》(flow, 2006)、《旅程》(Passage, 2007)和《屋顶狂奔》(Canabalt, 2009)。这是历史上第一次有艺术机构将游戏作为永久藏品。<sup>[1]</sup>

本文认为,独立游戏(Indie Game)将成为艺术游戏的萌芽,并最终开花结果,发展出具备交互性、沉浸性与开放性的艺术语言。

### 一、作为艺术萌芽的独立游戏

艺术是将情感呈现出来供人观赏的,由情感转化成的可见的或可听的形式。<sup>[2]</sup>任何具有情感表达力和精神反思力的媒介,都可以成为艺术。

在艺术史上,电影的出现晚于文学、绘画、音乐、舞蹈和戏剧。它汲取了其他艺术形式的养分,最终发展为主流的艺术媒介。而游戏作为“第九艺术”,囊括了各种艺术语言,并具有其他艺术不具备的交互性,以及更加真实的沉浸感和临场感。本文认为,独立游戏将为“第九艺术”的成形作出巨大贡献,成为艺术游戏的生长土壤。

独立游戏有别于主流的商业游戏,指个人、小型公司或小型团队,在没有发行商和外部资金支持的情况下,自主开发的游戏作品。这些作品风格迥异、种类繁多,没有某种统一的模式或玩法,一般都体量较小,制作简单。

从2005年开始,独立游戏迎来了第一个繁盛期,大批独立游戏开

发团队纷纷成立,独立游戏也如雨后天春笋般涌现。分析发现,这些独立游戏的运作模式与商业游戏有所不同。

独立游戏虽然预算紧张,但不需要获得投资方或发行商的批准,也较少受到商业因素的制约。在开发过程中,团队成员可以自行决策开发方向,灵活自主,尽情创意。项目完成后,也不必经过发行商评估,可以通过网络渠道自主宣传发行。

而商业游戏虽然资金充裕,兵强马壮,但由于接受了大量的风险投资,难免受到投资方的种种制约——题材、玩法、风格,无一不需要与市场需求和投资意向妥协,小心谨慎,难以产生突破性的革新。

因此,在大量的商业游戏中,独立游戏显得特立独行,展现出与众不同的艺术气质。我们看到,一些独立游戏立意独特,富于实验性,甚至有部分独立游戏十分流行,开创出新的游戏类型。例如《时空幻境》(Braid, 2008)、《我的世界》(Minecraft, 2009)、《风之旅人》(Journey, 2012)、《纪念碑谷》(Monument Valley, 2014)等。

### 二、独立游戏的艺术语言

独立游戏的艺术语言主要凸显在以下几个方面:

#### 1. 情感

与文学、绘画和电影相似,艺术游戏的核心也是情感。能否营造出震撼心灵的体验,能否传递出令人感受深刻的情绪,是评价一款游戏的艺术水平的第一指标。

而目前,游戏之所以徘徊在艺术殿堂门口,迟迟未获广泛认可,一个重要原因就是大部分游戏所表达的情感较为单薄,甚至浅陋。游戏中竞争获胜的成就感、击杀怪兽的爽快感,乃至角色成长的沉浸感,都局限于某种较为简单,或者基于本能层面的感受,与艺术所要求的情感层次相去甚远。因此,如何通过游戏的互动来表达某种或细腻、或深刻、或复杂的情感,是一个值得思索的问题。

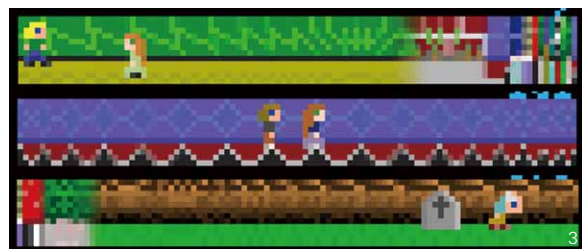
Thatgamecompany在2012年开发的《风之旅人》(Journey)对



1. 《风之旅人》( Journey )



2. 《请出示文件》( Papers, Please )



3. 《旅程》( Passage )

这一课题进行了较为成功的探索。在市场风向的驱使下,大部分游戏倾向于让玩家成为超级英雄,拥有力量和权力。而该游戏却一反常规,非但没有加入聊天、语音、战斗等流行元素,反而大量裁减了玩家间的交互,并将游戏副本在线人数限制为两人。这一设计违背了被奉为金科玉律的游戏设计法则。

开发团队解释道:“为了避免玩家之间可能的相互残杀,我们最终放弃了碰撞的设计。为了取代互相推的玩法,我们设计了替代机制:当两个人站在一起时,就会给对方能量。于是,玩家们开始喜欢待在一起。玩家开始在游戏中共同飞翔,他们始终保持在一起,相互爱惜。这个游戏中有很多反馈,但把队友推下悬崖却不会产生反馈。”<sup>[3]</sup>

最终,《风之旅人》以一种简单,甚至近于枯燥的交互赢得了玩家的认同,在游戏中创造性地营造出惺惺相惜、彼此心有灵犀的团队体验。一些玩家甚至在游戏中被感动得难以自己,热泪盈眶。(图1)

## 2. 创新

游戏的形态与平台每隔几年就会发生翻天覆地的变革,游戏的逼真度、交互性、移动性和沉浸感与日俱增。同时,游戏在艺术和内容层面也在不断创新。游戏本身就代表了一种开拓、年轻、创新的艺术态度。因此,勇于突破现有交互与玩法模式,创造新的艺术表达途径,是艺术游戏最难能可贵的价值之一。

Lucas Pope 于 2013 年开发的独立游戏《请出示文件》(Papers, Please) 便突破了现有的游戏框架,成功创造出一种前所未有的游戏类型。作者将这款游戏定义为“反乌托邦文件惊悚游戏”(A dystopia document thriller)。这虽然带有些自嘲意味,但也从一个侧面反映出这款游戏的卓尔不群。(图2)

玩家在《请出示文件》中将扮演一个虚构国家 Arstotzka 的签证员,日复一日地检验入境人员的护照,根据谈话和其他检验手段来判断是否应准许其入境。这是一种枯燥而充满焦虑的玩法,却由作者衍生出令人不忍释手的游戏性。

玩家在游戏中不得不面对统治机器与人性良知的两难选择,面对利己主义和功利主义的道德拷问,但这一切都来自虚拟的签证扮演。这个玩法既不属于 RPG (角色扮演游戏),也不属于 STG (策略游戏),独特、深刻却不失含蓄。

反观传统艺术领域,创新已进入瓶颈。在画布、胶片和文字这些媒介上,叙事、构成、光影、色彩都已经被前人纯熟地反复运用,基于媒

介本身的可能性正在被穷尽。因此,后人想要在前人的领域中有所突破,就难免引入破坏和解构,在观念层面进行变革。正如法国哲学家鲍德里亚所说:“所有能够做的事情都已被做过了。这些可能性已达到了极限。世界已经毁掉了自身。它解构了所有的一切,剩下的全都是一些支离破碎的东西。”<sup>[4]</sup> 美国艺术哲学家丹托甚至认为,艺术已走入观念的领域,此后,艺术只观念性地存在。

而所幸的是,在旧世界的土壤里,信息艺术开始生根发芽。游戏中的交互以及交互所带来的体验只是崭露头角,无数的可能性都未被尝试。游戏艺术如同一块空白的画布,等待着年轻的艺术家用自由涂抹,创建体系。

## 3. 反思

反思是指一件艺术品给观众带来的回味、反省和感悟,是观众在观赏中产生的联想和思考。一件好的艺术作品,不应仅仅具有表层的视觉冲击和装饰美感,而更应该让人在观赏之余感到回味悠长。这是艺术美感的升华,也是艺术家创作作品的精神动机,更是整个艺术作品的文化内核。真正的艺术作品不仅应具备形式上的美感,更应具备让观众有所感悟、有所反思的精神内涵。

《旅程》(Passage, 2007) 是由设计师 Jason Rohrer 开发的一款实验性游戏。该作品以交互式的媒介表达艺术思考和人生理念,引发了西方艺术界首次较大规模的对游戏的争论。(图3)

从类型上看,《旅程》是一款关于时间消逝的角色扮演类游戏。玩家在 16 比特的像素风格场景中,从西向东前进,大约在 5 分钟之内完成整个游戏。在这短短的时间里,角色经历了爱情、死亡与永恒的失去后,化为尘埃而死去。回忆起这 5 分钟的感情投资,玩家体味到一种深沉的、真实的失落感。对此,《游戏机实用技术》(UCG) 的编辑泰坦说:有一次他在迷宫里耗费了大半生,只找到三个宝藏,差点迷路,回来找当年的女孩,她已经是白发苍苍的老人了,当然她还是嫁给了自己。于是剩下的一点点时光,我们一起向前走……

在《旅程》里,生命只有一次,死亡亦只有一次。最终,玩家会发现自己对人生没有控制权,无力挽回失去的一切。《旅程》以一种富有诗意的隐喻提醒玩家,人生终有尽头。<sup>[5]</sup>

## 三、独立游戏的视觉风格

游戏走向艺术最鲜明直接的变化来自视觉风格的演进。与商业游戏

不同,独立游戏的视觉风格倏忽万变,不拘一格。从简洁复古的像素风格,到质感强烈的手绘风格;从逼真细腻的拟物,到简明概括的扁平风——独立游戏的视觉风格与当时的艺术思潮、设计风尚,乃至计算机技术息息相关,相互影响。

收集近年来受欢迎的独立游戏,本文发现这些游戏的视觉风格大抵集中在以下几个类别:

### 1. 像素风格

像素风格最早是由于硬件限制,不得已而为之的妥协。以任天堂的Family Computer为例,早期的游戏机只有8位处理器,最多同屏显示13种颜色,分辨率仅为 $256 \times 240$ 像素。因此游戏画面色彩简单,像素明显。但近年来独立游戏兴起的像素化风格,却只是借此向经典致敬。在艺术家的笔下,像素被精巧地排列和着色,透露出一种复古而精致的情怀,其空间感、层次感都不可与当年同日而语。

例如,三位来自加拿大多伦多的设计师,合作完成了一款名为《超级兄弟:剑与巫术》(Superbrothers: Sword & Sworcery)的独立游戏。该游戏虽然以像素方式表现,却细节丰富,朦胧淡雅,在原创音乐的烘托下,给人一种恍如隔世的感觉。(图4)

而Polytron Corp.开发的游戏《菲斯》(Fez),更是独辟蹊径,利用3D的等轴透视来模拟2D的像素游戏。玩家可以在四个角度自由切换,利用转换视角来改变关卡,推动情节发展。《菲斯》首次将三维技术与像素风格完美地统一在一款游戏中,令人惊艳。(图5)

### 2. 低多边形风格

低多边形也称Low-Poly,是一种三维化的视觉风格。这种视觉风格与智能手机的兴起有一定关系。在以iPhone为代表的触屏手机流行

后,手机开始成为潜在用户最多的游戏平台。但智能手机的3D显示能力十分有限,与PC或游戏主机相比,显得捉襟见肘。因此,手机游戏的模型一般都比较简单,多边形的面数较少,与次时代的高精度模型不可同日而语。

在艺术家的努力下,低多边形的风格开始逐渐风靡于各类手机游戏。这种形式风格鲜明,而且需要的面数较少,大部分手机均可以流畅运行。它创造出一种轮廓简练、光影入微的画风,比纯二维多了一分立体和光影,又比纯三维少了一些油滑和圆润。再配合鲜亮而不俗气的色彩,小清新的情趣便跃然屏上。

例如,2014年由USTWO开发的《纪念碑谷》(Monument Valley),便采用低多边形风格来表达意境。游戏的画面有一种简单现代的构成美,但骨子里却流淌着埃舍尔的几何精神。精确而不刻板,精巧而不失诗意。(图6)

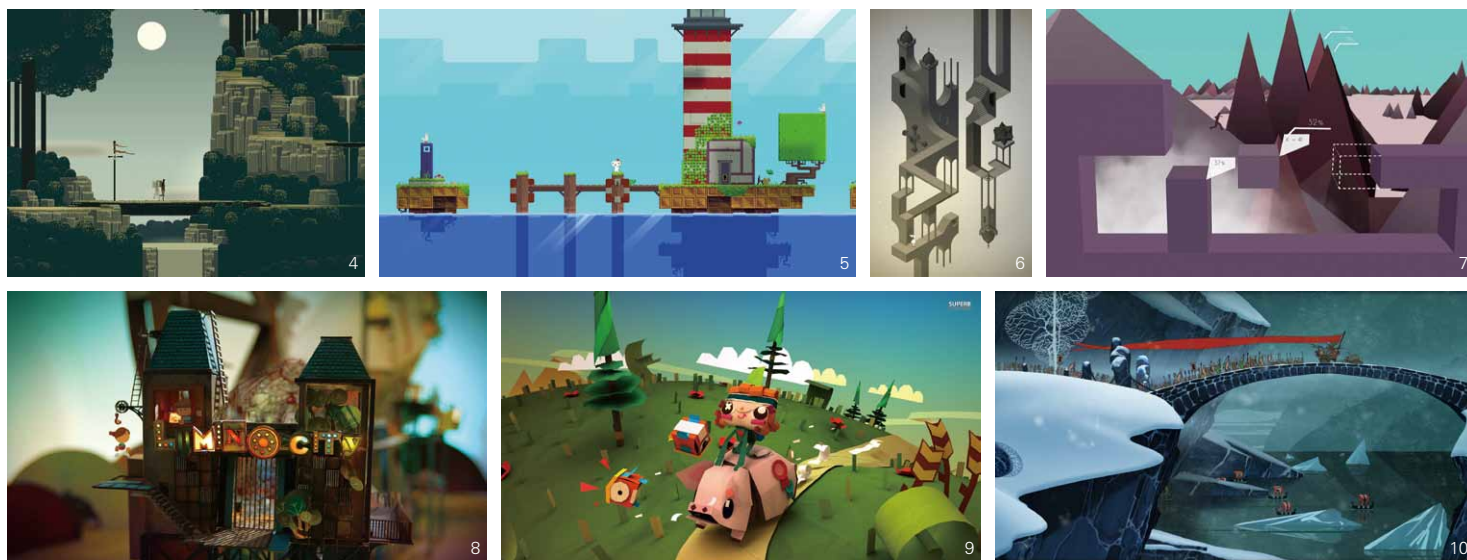
而《测量者》(Metrico)的画面则令人想起米罗(Joan Miró)的《人投鸟——石子》。符号化的意象、数字、轨迹、标记……整个游戏世界都在随着玩家而不断地改变地貌,浮现参数。(图7)

可以说,低多边形已成为2010年前后最具代表性的数码艺术风格。

### 3. 质感风格

数字化的画面往往过于干净、精确,以至于枯燥、呆板。一些艺术家开始将现实中的材质运用于游戏中,纸张、绒线、布料……现实的材质让虚拟的游戏多了几分质感,多了几分厚重。在美术师的巧手之下,一座座仿佛手工搭建的乐园在赛博世界中重现。

例如,2015年由State of Play Games开发的《爷爷的城市》(Lumino City)便完全由手工搭建。该游戏延续了《爷爷的灯光》(Lume)一贯



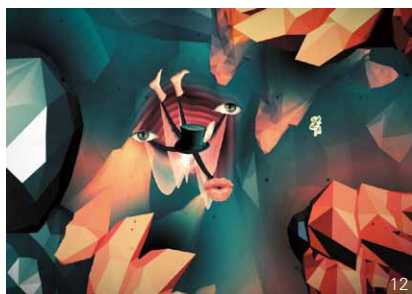
4. 《超级兄弟:剑与巫术》(Superbrothers: Sword & Sworcery) 5. 《菲斯》(Fez) 6. 《纪念碑谷》(Monument Valley) 7. 《测量者》(Metrico)

8. 《爷爷的灯光》(Lumino City) 9. 《撕纸小邮差》(Tearaway) 10. 《旗帜的传说》(The Banner Saga)





11. 《白夜》(White Night)



12. 《幻景》(Mirage)



13. 《破碎维度的记忆》(Memory of a Broken Dimension)

的温馨风格，如定格动画般表现出实景特有的真实光影和质感。(图8)

而《撕纸小邮差》(Tearaway)以折纸为题，用3D技术重建了一个纸张构成的游戏世界。有趣的是，该游戏利用了PS Vita特有的背部触摸板，创造出多种别开生面的玩法：如点击触控板可以“捅破”纸质地面，对麦克风吹气可以形成大风等。(图9)

#### 4. 绘画风格

独立游戏中有大量采用或模仿手绘方式的作品，油画、水彩、版画、水墨……游戏设计师从数字回归到手绘，除了怀旧，更多的是探索和尝试。

《旗帜的传说》(The Banner Saga)是由Stoic Games公司开发的策略类战棋游戏。他们受挪威神话启发，创造了一个手绘画风、维京气质的幻想国度，用极具张力的轮廓、克制而不失对比的配色、充满大气感的空间，营造出一个大气磅礴，具有北欧风格的传奇世界。(图10)

Osome Studio开发的《白夜》(White Night)是一款结合侦探与恐怖元素的解谜游戏。该作品采用三维方式建模，在卡通渲染技术的帮助下，产生出木刻般的效果。该游戏的用色只有黑白，光影对比十分强烈。(图11)

#### 5. 实验风格

游戏中也不乏致敬现代艺术的视觉风格——达利与弗洛伊德、朋克与未来主义、波普与媚俗艺术……我们从独立游戏中看到大量极具实验性的视觉风格。

2012年，瑞士游戏设计师Mario von Rickenbach创作了一款名为《幻景》(Mirage)的冒险游戏。游戏主角是一顶礼帽，沿途会收集诸如眼睛、嘴巴和脚之类的器官，进而带来不同的感知世界。作者以达利般怪异的风格，将超现实主义、象征主义融入交互之中。(图12)

而OUTBOUNDS开发的《破碎维度的记忆》(Memory of a Broken Dimension)，采用了如同抽象油画般充满现代感的笔触。不过，细看我们会发现，这些笔触实际上是在模拟电子故障时产生的噪点和扭曲，以及由此给人带来的撕裂感、混乱感。玩家需要在这些支离破碎的图像所形成的迷宫中寻找出路。(图13)

此外，波普艺术、未来主义、超现实主义等风格也屡见于游戏画面之中，由于篇幅关系，在此不作赘述。

综合来看，独立游戏的视觉风格呈现出百花齐放、百家争鸣的态势，

相信随着技术的进步，这一媒介将继续蓬勃发展，细化出多种新的艺术分支。

#### 结语

目前大部分游戏还不能称之为艺术。

我们看到，一些游戏开发商出于商业目的，一味迎合消费欲望，开发出大量品位低俗、格调欠佳的游戏。这些游戏的商业目的和艺术目的存在着不可调和的矛盾，在获得商业投资后，它们便受到了资本的限制，失去了成为纯艺术的可能。

但从另一方面看，市场对游戏媒介的投资也有其积极作用。正如文艺复兴时期，教堂壁画和贵族画像之所以能够占据大部分画框，部分原因是这些题材有利可图——市场一方面限制了画家的创作范围，但另一方面也为艺术家提供了生存的条件。因此，只有具备外在的物质和技术基础后，精神追求才会取代功利目的，成为艺术发展的内在动力。游戏艺术的发展无法脱离这一规律，也会经历从商业到艺术的转变。

我们相信，随着时间的推移，游戏与生俱来的沉浸性和交互性将在艺术领域大放异彩，其艺术语言和视觉风格也将日臻成熟。未来的游戏将融合虚拟现实、人工智能等技术，综合文学、绘画、雕塑、建筑、音乐、舞蹈、戏剧和电影等一切旧有的艺术手段，发展成为新时代的主流艺术之一。

注释：

[1] Helen Walters : Paola Antonelli on acquiring video games for MoMA[EB/OL], <http://blog.ted.com/paola-antonelli-on-acquiring-games-for-moma/>

[2] 邹玉莹：《艺术是人类情感符号形式的创造——浅析苏珊朗格对艺术的新定义》[J]，《剑南文学》，2012年第6期，第161页。

[3] 李姬初：《〈风之旅人〉设计师分享团队开发游戏的过程》[EB/OL]，<http://gamerboom.com/archives/81509>

[4] 艾蕾尔：《观念之殇：当代艺术的美学嬗变》[J]，《艺术广角》，2014年第3期，第39页。

[5] 陈赛：《一个关于人生的游戏》[J]，《三联生活周刊》，2008年第21期，第140页。