

# 互动和故事 :VR的叙事生态学

秦兰珺

---

**内容提要** VR(虚拟现实)在大举进军影视业的同时,提出如何用VR讲故事的问题。VR在制造“沉浸性”上的优势给叙事带来机遇,而其必不可少的“互动性”也对叙事提出挑战。互动性和故事性构成VR叙事的两个纬度。VR技术特征本身对叙事的要求、当下VR影视实践的变化趋势、VR电影和电影传统可能发生的交集以及纯粹叙事理论上的推演,对这四个层面的分析皆表明:从传统电影到VR电影,叙事的重心将从“故事”和“讲述”转移到“互动”和“环境”,设计的中心将从“叙事”的设计转移到叙事发生的互动环境即“叙事生态”的设计。叙事活动将在整体上多出一个维度,从一门讲故事的“时间”的艺术变为“互动时空”的艺术。

---

## 引 子

讲故事是人类最古老的活动之一。每种文明都有其主导的讲故事的方式:在口传文明中是有韵的歌谣,在印刷文明中是抽象的文字,在图像文明中是运动的影像,那么在数字文明中又会是什么呢?2016年被称为VR(Virtual Reality,虚拟现实)元年<sup>①</sup>。在各行各业“VR+”的探索中,“VR+影视”尤其受到关注,互联网巨头先后布局VR影视,创业团队也纷纷制作起VR电影<sup>②</sup>。面对着一个又一个用VR讲故事的尝试,我们禁不住要问:VR能讲故事吗?VR如何讲故事?VR给讲故事带来哪些不同?故事的定义本身又在这一系列变革中发生了怎样的变化?

在进入VR的故事世界前,我们需要澄清两点。首先,VR的应用场景有很多,比如军事训练、航天科工、旅游、教育、医疗、展览、游戏等,不一定非要讲故事不可。提出这个问题,是因为我们已经开始了VR电影的实践。在大众眼中,电影等同于故事,在专业层面,电影也至少是一个叙述过程。因此,用VR拍电影无论如何也绕不开讲故事的问题<sup>③</sup>。其次,我们通过聚焦VR电影来谈论VR叙事,并不意味着没有电影,VR就找不到其他方式叙事。谁说VR游戏就不能讲故事<sup>④</sup>?或许未来也能发展出VR叙事的其他形式。在这里,我们之所以借VR电影言VR叙事,或

许仅因新事物无论再新,也只能在旧事物的土壤中成长起来,甚至一度被当作旧事物的延伸,那么让我们不妨假设VR是继电影之后的新兴叙事载体,是数字文明在21世纪的讲故事的技术。由此,我将对运用于电影的VR叙事提出一些问题和设想。

## 一、VR叙事的沉浸性与互动性

VR如何讲故事?这个问题之所以能成为问题,是因为对于讲故事这件老事情,VR的确有天然的技术优势。VR是一种数字媒介制造的多感官互动体验<sup>⑤</sup>。“多感官”意味着通过声、色、味、触等各种感官渠道制造更全面的感官经验,“互动”则意味着参与者对此类经验有即时影响。不难理解,感官经验的综合性加上即时互动性,更容易达到一种被称作“沉浸性”的效果——作为一种悬置物理世界、进入另类世界的体验,沉浸性几乎是一切经典艺术的理想。不得不承认,VR在制造沉浸性的能力和潜力上,是先前所有讲故事的形式都不可比拟的。

同时,VR如何讲故事,这之所以是问题,是因为这个带来沉浸性的技术也恰恰给叙事带来了有史以来最大的挑战。无论如何,VR是一种数字技术,虽然数字界面在今天充当着最绚烂的视听媒介,但数字界面在成为媒介之前,首先是一种计算界面——输入、计算和输出才是其最本源的功能<sup>⑥</sup>。只不过后来输入和输出的方式愈发“自然”,而这种“自然”趋势在VR中又发展到了一个新高峰:当我们开始用身体的“自然”方式与界面上的世界互动时,换言之,当我们与界面互动的方式和我们与界面内容互动的方式逐渐重合时,产生的是一种比以往任何视听手段都来得真实的身体在场感——这不再是与界面的互动,而是进入界面的行动<sup>⑦</sup>。

不难看出,VR的沉浸感很大程度上来自互动,这一点与以电影为代表的传统叙事艺术有很大不同。后者为了达到沉浸性,往往尽可能地降低互动性。互动一度被当做沉浸的最大敌人<sup>⑧</sup>。当然,我们不能否认,任何沉浸感的制造都离不开互动,互动不仅发生在诸如角色认同、情节共鸣的叙事效果层面,甚至也发生在语义理解、空白填补等叙事本体的建构层面。但无论如何,这样的互动最多只能算艺术接受视野中的参与。而VR式的互动首先是一种技术意义上的互动,输入—计算—输出的互动模式意味着输入绝非仅是被动的填补或实现,输入不仅直接影响输出,在最极端的情况下,故事还将在输入—计算—输出的循环中“涌现”出来,而非在某个主体的控制下展现出来。这个时候,我们会发现,VR叙事所呈现的真正的并非传统叙事艺术中沉浸和互动的矛盾,而是互动和故事本身的矛盾。

换言之,如果故事少不了设计,互动少不了自由,那么VR电影又如何在许诺讲故事的同时,又允许用户一定的互动自由呢?VR电影又如何将故事以互动的方式逐步生产出来呢?或者我们换个提问方式。如果把互动和讲故事当作叙事的两极而非一组矛盾,其中的一级是纯粹的设计和故事,另一级是纯粹的自由和互动,那么我们的问题就将被转化为:现有条件下的VR电影要如何处理其互动和故事的两极,这一互动方式又能给传统电影叙事带来怎样的沿革?但为了更清楚地衬托现阶段技术条件下VR叙事的特征,我们有必要首先做一番思想试验,看一看如果VR充分发挥其技术和艺术潜能,最极端的VR叙事将会给叙事带来什么变化?

## 二、VR的终极显示:故事的消失和世界的出现

在一门艺术刚刚诞生时,总有其先驱者对其终极形态进行大胆设想。苏瑟兰在人们刚刚意识到计算机的媒介潜能时,就已经在《终极显示》中预测,最终的数字显示将能够借助各种

感官的模拟和综合,在数学的世界中建构出一个可居可游的奇境世界,可居意味着世界能够让用户进入,可游意味着用户能够与世界进行信息和能量的交换,最终用户在对世界的探索和交互中,将体悟这个另类世界并获得另类经验<sup>⑨</sup>。虽然在苏瑟兰的预测中,故事并非这一世界的必需,但在提供另类世界和另类经验这一点上,建构一个故事和建构一个世界,两种方式不仅殊途同归,也常常相互缠绕——优秀的故事往往能建构属于它自己的世界,而世界又常常通过在其中发生的故事展现自身。

如果在“终极显示”的另类世界中讲故事,这样的故事又会是怎样的形式呢?或者说,如果阿尔法狗(AlphaGo)式的超级计算机开始用沉浸式体验的VR讲故事,这样的故事又将是怎样的故事呢?或许,阿尔法狗最好的表现也不过好似一位善于讲故事的老者,在讲述的过程中随时捕捉并消化听者的反应,据此即兴发挥出不同的故事内容和结果。在这个意义上,所谓“终极显示”的故事,不过是以数字时代的方式传承口传文明的互动叙事。然而,如果讲故事的方式不再仅仅是向听者讲述,那么阿尔法狗将控制一个可居可游的世界,让用户在与这一世界的全方位交互中体验意义的生产,故事就在这个意义的生产过程中、在个人与世界的互动中“涌现”出来。在这个意义上,“终极显示”不再需要故事,或者说不再需要一个事先设计好的故事,需要设计的是那个让故事发生的世界,是与这个世界互动的规则本身——有了互动的世界、互动的规则和用户的互动,自然会有众多故事从其中被创造出来。

这个时候,一系列有趣的事情发生了。首先,经典叙事学建立的基础消失了。不再有超验的故事,任何故事需要借助经验性的叙述实现,需要通过叙述加以还原,换言之,故事只存在于叙述中,不再有故事和叙述的二元结构<sup>⑩</sup>。其次,如果故事还在,那么我们对故事的理解就需要拓展。故事不是阅读的前提,而是现场互动的结果。此时,界面提供的和用户消费的不是故事,而是能够生产各种故事的可居可游的互动世界。或者,我们使用东浩骏对御宅族消费模式的一个研究结论:“并非单纯消费作品(小故事),也非背后的世界观(大叙事),更不是故事设定或是人物,而是更深层的部分,也就是消费广大御宅族系文化的数据库。”<sup>⑪</sup>如果以前读者消费的是成型的故事,那么现在用户消费的则是故事的构成元素——或者更确切的说——是由这些元素组成的数据库。在这样的理论视野下,“终极显示”的可居可游的世界,无疑充当了以上数据库的功能。与此同时,用户的消费模式也经历了从消费“消费性资料”到消费“生产性资料”的转变,从消费故事走向消费生产故事的世界本身。

最终我们将发现,在“终极显示”中讲故事的方式——即在与世界的互动中建构自身的故事——同构于我们在现实世界中建构自身历史的方式<sup>⑫</sup>。当虚拟世界和现实世界的意义生产结构变得可以互换,我们每个人都将面临着《黑客帝国》(Matrix)中“红药丸”或“蓝药丸”式的两个世界的选择。这个时候,或许我们会意识到,对于讲故事这件老事情,故事吸引人固然重要,但更加重要的是生产这个故事的世界是否吸引人,而其中的一个重要评判标准,就是这个世界是否能为用户提供适当的空间,让他在某种程度上成为故事的“作者”。

我们认为,在VR的“终极显示”中,讲故事的关注对象,将从故事和讲述的世界转移到生产故事和讲述的世界,将从故事的设计和展开转移到世界的设计和展开,换言之,将从讲故事的时间艺术转移到让故事发生的世界的时空的艺术。这一结论来自我们对VR叙事的终极想象,不过思想试验毕竟很难存在于现实中,但是它作为VR叙事的最极端形式,某种意义上覆盖了VR叙事互动性的各种可能性。现在就让我们进入对现阶段VR电影实践的讨论。

### 三、VR动画 在与世界的互动中讲故事

如果以写实性为衡量标准,那么VR电影的实践恰恰是在VR动画和VR全景这一两极性写实基础上发生的。虽然VR电影刚刚兴起,没有大量作品积累,讨论VR叙事的问题为时尚早,但我们还是可以从技术本身的特点出发,以现有的代表性案例为重要参考,提出一些关于VR叙事的初步设想。我在这里将重点分析一部致力于讲故事的VR动画短片《亨利》(Henry)。

《亨利》是由Oculus公司旗下专门负责VR叙事试验的部门故事工作室(Story Studio)开发制作的,主创人员主要来自著名的制作3D动画的皮克斯公司(Pixar)。故事讲的是小刺猬亨利浑身是刺,没有朋友,在生日当天,亨利许下找朋友的心愿,最终心愿得以实现。这个故事情节简单、俗套。“可以信赖的朋友”几乎是贯穿皮克斯公司从《玩具总动员》、《海底总动员》到《汽车总动员》等一系列代表性作品的叙事元素<sup>③</sup>。不同的是,这一次,讲故事的形式从3D变成了VR动画,观影形式也从坐在电影院观看故事,变成了戴着VR眼镜走进故事。由于各种条件限制,《亨利》仅允许两种互动方式:用户可以在亨利的屋子中到处观看;用户在看亨利的时候,亨利也会转身看用户。不难理解,对于“找朋友”这一打情感牌的故事套路,VR通过让用户“进入”亨利的世界,更能促发其“感同身受”的同理心。尤其当亨利“知道”你在那里并注视你的时候,这种目光的邀请虽然简单,但对于传达“我需要朋友”这个信息,却有着无比强大的感召力。在这个意义上,VR特有的沉浸体验的确有强化叙事效果的潜能。

不过,一个问题也随之产生。毕竟,没有导演希望戏剧性的转折在客厅发生的时候,用户却在院子里闲庭漫步。那么,如何在允许用户自主探索故事世界的同时,还必须让他体验到制作者希望讲述的那个故事?面对用户的不同行为以及对世界的不同反映,如何在互动式叙述中兼容这种种差异和要讲述的故事?换言之,在VR的互动叙事中,如何兼顾世界和故事两个维度?《亨利》在这个问题上作了一些尝试。下面我将以传统电影为参照,总结几点具有代表性和借鉴性的改变。

#### (一)观影开始的仪式:从“入座”到“入境”

观影前往往需要一个仪式:入座、熄灯,用户在做好一系列心智准备之后,故事开始在屏幕上映现。与传统电影不同,VR电影借助世界而非屏幕讲故事。如果一上来就把用户“扔”进故事世界,往往会让其感到陌生、不适,甚至紧张、恐惧。因此,VR电影也需要仪式——就像兔子把爱丽丝带入奇境一样把用户带入VR建构的故事世界,这样的仪式就叫作“入境”<sup>④</sup>。在《亨利》中,吸引用户“入境”的方式是在其视线中放出一只瓢虫,引导用户跟随瓢虫进入亨利的家,由此开启整个故事。

#### (二)VR的元陈述 这是一个可供探索的世界

上文提到,“终极显示”的世界和现实世界具有相同的互动的自由度,虽然现实中的VR实践恐怕很难达到这样的互动自由,但是某种程度和形式上的互动自由又是必须的,换言之,要给用户留下一定的探索空间。但问题是,如何让习惯传统观影方式的用户知道如何探索VR的世界并体验到这个世界的可探索性?《亨利》的尝试是当用户长时间注视一个地方时,就会从那个地方附近放出一只虫子,以奖励用户的探索行为,借此向用户传达这样一个元陈述:这是VR的世界,你可以自由探索,你体验这个世界的方式能够改变这个世界的呈现。

#### (三)放慢速度 给探索和体验更多时间

传统电影用镜头讲故事,VR则允许用户在发现的过程中逐渐探索和体验故事,这就要求



放慢叙事节奏,给用户一定的探索和体验的时间。《亨利》的叙事节奏明显比一般动画要慢得多,按照主创人员的说法,这是因为如果用户还没有完成探索和体验,就开始强加故事,不仅显得不自然,也有可能让用户错过故事,失去探索的乐趣。“对于传统电影是正常的,在VR那里就快了,而对于传统电影是无聊的,在VR中可能会感觉不错”<sup>⑤</sup>。由于用户是在探索世界中体验故事而非直接跟随镜头观看故事,线性叙事的速度必须要兼顾非线性探索的节奏。

#### (四)我在这里,使用“在场”本身作为叙事元素

在电影中,只要故事讲述下去,就能给用户带来在场的体验。在VR中,在场只是讲故事的前提,这也是VR叙事的一个区别性特征。其实在很多情况下,即使用户不配合,什么也不做,其在场性就已经构成VR的叙事性元素。《亨利》在这方面的尝试,就是把用户的在场放进亨利找朋友的世界,进而把在场直接转换为在你身边的陪伴。于是,每当亨利转身看着用户的时候,用户就进入了故事情节本身,似乎就成为了皮克斯公司传统中那个“值得信赖的朋友”。

#### (五)从电影的叙事语言到VR世界的互动语言

电影借助镜头的运动讲故事,VR借助人和VR世界的互动讲故事。互动如何成为表意符号?又如何表意?虽然这个问题在VR叙事中比较突出,但是仪式学、现象学、认知科学、身体语言和界面设计等领域的研究,其实都或多或少地涉及这个问题。必须承认,以《亨利》为代表的现阶段VR动画实践,只能将互动性做到以互动的方式引导用户“看到”VR世界中发生的故事。但即便如此,这一互动式引导已经完全不同传统电影语言了。例如这样一个场景:走进亨利的房间,看到亨利端着盘子走进来,盘子里放着漂亮的蛋糕。为了表达以上意思,电影镜头或许会从屋外推进屋内,在屋内摇上一周,接着另起亨利的中景镜头,再以蛋糕的特写结束。这一切如果想用VR表达,就必须弄清楚:虽然是讲故事,但VR提供的首先是一个可以置身其中的互动世界。因此,如果镜头硬切、硬剪,产生的将是“乾坤挪移、空间传送”的效果,传统的分镜头和剪辑在VR中是失效的。换言之,镜头不在导演手中,而是与用户的VR眼镜重合在一起。一方面推、拉、摇、移等镜头语言失效了,另一方面为了产生更好的沉浸感,VR需要隐藏互动界面,一个重要的方式就是让用户以与现实世界的互动方式与VR界面中的世界产生互动。也因此,如何用更加“自然”的互动方式——或者更确切地说用故事本身的方式——引导用户在VR世界中体验故事,这是VR叙事的核心问题之一。还以上面的情景为例。或许我们就需要用瓢虫引导用户进入亨利的房间,用背后的声音吸引用户转身看到亨利,最终用光线和夸张的草莓造型,将用户的目光引向蛋糕。

不得不承认,《亨利》允许的互动并非故事的决定性互动。目光的自由只能实现用户的自主观看,和亨利的目光交互,也仅局限于情感共鸣的强化。当然,在互动小说和游戏等各种艺术形式中,不乏让用户决定故事走向的实践,但其互动方式往往被还原为“做选择题”这一印刷文明钟爱的心智模式。而现实中的决定性互动,并非甚至很少以“做选择题”的方式展开,我们与世界的互动更多是身体性的和无意识性的。在这个意义上,如何让VR叙事的互动更“自然”,更能够影响故事本身的介入,把这个问题解决好,将推动VR为用户制造出更具沉浸性的在场感。或许我们完全可以在现有的技术条件下,为《亨利》设想这样一个开篇:用户进入的场景时,一群猴子正在用石头打砸亨利。猴子告诉他们,亨利是个浑身是刺的丑八怪,不值得和他做朋友。而此时的用户究竟是拣起石头加入猴子的阵营,还是走到亨利身边拥抱他?“拣石头砸”或“走近拥抱”,不同的互动意味着“同理心”发生的不同方向。这一身体的互动方式,完全能够被设计成决定性互动,从一开始就会对“亨利找朋友”的故事产生戏剧性的影响。

总结以上变化,因为要呈现的是一个世界,所以才需要入境仪式,因为要表明这是一个可

以互动的世界,所以才需要互动元素以完成这一元陈述;因为要考虑用户要探索世界,所以才需放慢叙事节奏;因为叙事的前提就是要用户在这个世界在场,只有在场才能直接作为互动表义的一种,被转换为叙事元素;因为VR在用户与世界的互动中讲故事,所以才有了从关注故事到关注互动的重心转移。所有这些变化都体现出这样一个趋势:从前,世界只是故事的背景,动词只能是以过去时形式出现,这些早已注定;今天,世界已经被置于前景,动词是以现在进行时形式出现,即时互动成为标志。一句话,叙事的重心从故事和讲述转移到了世界与互动。

#### 四、全景电影:在环境的自我揭示中讲故事

与故事工作室的VR动画相比,全景电影是成本更低、制作更简单的VR叙事模式,也是目前大部分VR电影采用的形式。表面上看,全景电影不过是宽屏电影的升级版,但其实全景电影对传统电影的叙事语言发起了全方位的挑战。为了说明这个问题,我们需要从全景电影的镜头分析起。

全景镜头又称360度镜头,几乎能360度无死角地捕捉影像。虽然所有影像在本质上都是二维画面,但当环面不断延伸时,就会形成一个被缝合的自洽的球形空间。这也意味着全景影像建构的是一个以摄影机为中心的影像“全景”,而非特定视角下的影像“限景”。可问题是,用户毕竟不能像全景镜头那样长出可以进行360度观看的眼睛。因为视野差额,观看全景影像还需用户自己操控视角,在自身有限的视野中,以时间的方式逐步展开全景影像一次性给出的“全景”空间。这样一来,以沉浸性著称的全景影像就有了互动的维度。也正是在这个意义上,全景拍摄才能被认为是VR技术的一种应用。

或许我们可以做这样一个比喻:传统镜头就像“框定”有限信息给读者阅读的书籍,而全景镜头则是“全方位”捕捉信息的互联网。这样更方便我们意识到,全景影像比起传统影像,表面上看是“眼睛”多了些,画面大了些,其实其气质已经完全属于信息时代。那么,就让我们假设,全景之于传统影像,正如互联网之于书籍,其出现是一种延续,但更是一种变革。那么,从限景到全景,镜头语言主要发生了哪些重要变化呢?

##### (一)场面调度

首先,既然是360度捕捉,那就不再有镜头内、外之分,取景的概念如果不消失的话,此处的景也得从聚焦于镜头的景框之景变成以镜头为中心的整体环境之境。如果说在传统影像中决定景的场面调度汇聚了绘画和戏剧两个美学传统理念,那么到全景影像,一方面,从绘画的角度,摄影机没有景框意味着画面构图是开放的,场面调度应该尽量减少;另一方面,如果从戏剧的角度,360度舞台意味着舞台变大了,场面调度反而需要下更大的工夫。增加调度或减少调度,其实这两种对于场面调度的认识,通向的将是两种非常不同的VR电影,同时也是VR电影继承传统电影的两个非常不同的方向。

##### (二)推、拉、摇

虽然全景影像取的是环境之境,而非景框之景,但我们并不能立刻断言,限定性和扁平性这两个影像的根本特征从此就消失了。或许,它们表面上不再是摄影机影像本身的特征,但却依旧是观众视野中影像的特征。镜头视野不与观看视野重合,其直接后果之一就是,观看什么和如何观看,需要观众在全景影像建构的互动环境中做出选择。例如,观众通过屏幕操作可以模拟“摇头”观看的效果。如果认为在第一人称叙事中传统摄影机的“摇”同构于人类头部的

“摇”那么“摇”——至少在技术上——的确是一种能够顺利交接给观众的权利。与此同时,我们也必须承认,确实还存在着一些在现有条件下不可能成功移交的操作。例如观众通过放大和缩小来模拟“走近看”和“退后看”的效果,但全景影像继承的毕竟是摄影的基因,捕获的只能是“死去”的影像——无法即时成像,自然做不到即时变焦,也因此现阶段的全景影像中,与景深有关的一系列问题都变得值得怀疑。

### (三)移和剪辑

从有限镜头到全景镜头,“景”的捕捉变成了“境”的捕捉。不难理解,这个时候,移所产生的画面运动将成立体环境的运动,而剪辑产生的画面衔接将成立体空间的衔接。这样一来,用户往往会遭遇一种“乾坤挪移”的生理眩晕感或时空传送的奇幻穿越感。也因此,比起传统电影,除非为了特地制造以上所说的效果<sup>⑥</sup>,否则,移、分镜和剪辑等带来空间剧变效果的手法,应该大幅减少。

场面调度、推拉摇移、分镜和剪辑是传统电影语言的基本手段。现在,它们有的需要被重新定义(场面调度),有的被让渡给了观众(摇),有的变得可疑(推、拉),有的需要大幅减少(移、分镜和剪辑)。最终我们发现,最符合全景拍摄技术模式,竟然是最为“省事”的固定长镜头。如果在看什么和如何看的问题上用户的决定权越来越大,而制作者的决定权越来越小,又如何保障电影的叙述和表意呢?

稍微熟悉电影史的人都知道,长镜头并非不能拍出优秀的作品。但比起个案来,我们更关心的是为什么需要这样的拍摄风格?支持该风格的那些期待又是否能被全景影像承载乃至发扬?为此,我们需要首先从巴赞对未来电影的想象说起。

1946年,巴赞在《“完整电影”的神话》中,描述了“照相式电影的最终完成形式”,那是“一个声音、色彩和立体感等一应俱全的外在世界的幻景”<sup>⑦</sup>。也因此,从声音、色彩、景深摄影到宽屏,当电影界还在担心新技术是否让电影堕落的时候,巴赞却热情地拥抱了迈向这一愿景的每个技术发明。为此,他写下了《电影语言的演进》,列出了电影从无声到有声、黑白到彩色等一些列电影语言的演进历程,他为电影“不能同时拍下一切”感到遗憾,甚至还邀请人们想象一种由“一个要多长就有多长和要多大就有多大的单镜头构成”的“极限影片”形式<sup>⑧</sup>。如果巴赞活到今天,或许也会为全景影像技术欢呼。但我们更加在意的是,促发巴赞在七十年前想象全景电影的观念是什么?这一观念推崇的是怎样的电影叙事风格?这样的风格是否也契合全景电影的气质?最终全景影像又是否能借助延续这一风格的电影,实现某种意义上的叙事?

巴赞最著名的电影理论是长镜头理论,不难看出,“要多长就有多长和要多大就有多大的单镜头”就是这一理论的极端实现形式。在巴赞看来,过于密集的分镜和剪辑让观众“注意力随着导演的注意力而转移,导演替观众选择必看的内容,观众个人的选择余地微乎其微”。通过这种方式,“导演支配着各种手段诠释再现的事件,并强加给观众”,影像呈现的是单一的意义。相反,电影的本质是影像而非剪辑,影像应该再现而非诠释现实,“影像拥有更丰富的手段反映现实,以内在的方式修饰现实”<sup>⑨</sup>。如果现实本身就是含糊而丰富的,那么就应该把含糊性和丰富性重新引入影像结构——在用户与影像的积极互动中,让影像自己说话。正是基于“电影影像本体论”,坚持影像自身的丰富性和含糊性,拒绝导演过多干预,才有了长镜头的现实主义电影美学。

不难看出,在影像再现、避免干预和给观众选择余地这样一些问题上,全景影像的长镜头正好契合巴赞的长镜头——当全景摄影机为了避免眩晕和穿越而减少分镜和剪辑,由于360度捕捉而更能再现外在世界的幻境,又因为再现得太全面而要求观众自己选择看什么时,我



们发现,这些特征虽然不过是全景摄影的技术特性的延伸,却正好契合——甚至能够强化——巴赞的现实主义美学风格。看来,全景电影虽然对传统电影的叙事语言提出了全面挑战,却并非因此就一定和传统电影的表义方式彻底决裂。VR 全景电影能够在一定程度上继承和发扬某些电影叙事传统。

首先是纪录片传统。《山村里的幼儿园》<sup>②</sup>是中国首部VR纪录片,短片以龙采欣和腾烁琪两个小朋友的故事为主线,反映了少数民族村庄留守儿童的生活现状。短片近十分钟,由三十八个镜头组成。虽然大部分镜头都设定了视觉重心,但观众仍可以360度随意观看。也因此,导演提供的叙事单元,不是由镜头截取的观众眼前的画面,而是由360度环面构成的整个场景或环境<sup>③</sup>。具体在这个环境中看什么和如何看,在技术上完全可以由观众自己控制。这种体验就像参观历史博物馆,尽管整个展线从古代展厅、现代展厅到当代展厅依次展开,展厅的顺序已事先安排好,但在单个展厅内部,观众仍然可以按照自己的方式参观。影片正是以这种“展览线”的方式,兼顾了叙事性和互动性<sup>④</sup>。在场面调度上,一方面,导演尽量做到把镜头放在故事之中,而非故事之前。这样一来,故事在观众的前—后、左—右、上—下三个自由度上皆可发生。另一方面,对于这样一个巨大的舞台,导演的选择是不做过多控制,让生活本身直接构成电影的叙事元素,在镜头前自行展现。

不难看出《山村里的幼儿园》严守的是约翰·格里厄逊开创的纪录片传统。在《纪录片的首要原则》一文中,格里厄逊提出拍摄纪录片要“相信电影在把握环境、观察生活和选择现实场景方面的能力,可以用于一种新的、有生命力的艺术形式中”;“相信原初的(或天生的)演员,原初的(或自然的)场景,更能引导银幕表现现代世界”;“相信从原始状态取得的素材和故事可以比表演更优美(在哲学意味上更真实)”<sup>⑤</sup>。众所周知,纪录片的美学传统直接继承自巴赞的现实主义电影美学,在这个意义上,《山村里的幼儿园》把观众直接置于生活场景中,让观众自身在场景中发现故事,又让故事按照其自身的逻辑在场景中展开,可谓充分利用了全景摄影的特性,以纪录片这一方式,把巴赞的电影美学风格发扬光大。或许正因为全景技术有着很明显的现实主义美学偏向,现阶段VR电影的重要方向之一就是全景纪录片。

其次是悬疑惊悚片传统。现阶段VR全景电影可以尝试的另一个领域就是悬疑惊悚片,虽然在这个方向上,尚没有较长的叙事作品出现,现有的作品大多是以单个场景为基础的小短片,但我们认为,全景电影颇有承载并发扬悬疑惊悚片传统的潜能,为此让我们不妨首先进行这样一个实验,如果悬念大师希区柯克活到全景电影发明的今天,将会怎样处理这种技术和故事悬念的关系?

希区柯克的早年电影以善用剪辑制造悬念的形式主义风格著称,《绳索》(*Rope*)的出现却标志着他试图用连续时空制造悬念的实验:一方面,八十分钟的故事用一个镜头拍摄,在一个场景中发生,给人一种看戏的错觉;另一方面,与剪辑和分镜的消失呈鲜明对比的是,希区柯克在场面调度上大下功夫,其准确性和丰富性一度让影片几乎成为场面调度的教科书。虽然希区柯克承认,他的这一自己也不怎么理解的妙想,最初只不过为了更贴近原著:一部演出时间和情节时间极度吻合的戏剧<sup>⑥</sup>,但他为此将长镜头和场面控制发挥到极致的尝试,让我们想到同样青睐长镜头并给场面调度留下很大实验空间的全景技术,我们禁不住要问:如果用全景技术拍《绳索》又会是怎样的一种体验?

一方面,VR全景捕获的是360度影像环境,故事发生在一个室内,正好是一个由360度影像包围的封闭空间<sup>⑦</sup>。当影像空间的封闭性和故事空间的封闭性重合,给观众带来的将是一种更具逼仄性和沉浸性的体验;另一方面,舞台在前—后、左—右、上—下三个维度上自由延伸,



为导演的场面调度能力留下了更大的空间——这不仅意味着调度范围的变大,也意味着控制范式的转移。重心不再是二维叙事画面,而是吸引观众如此体验这一叙事的整体戏剧性时空<sup>⑤</sup>。这就意味着观众的互动成为场面调度需要考虑的因素,与此同时,观众也将以更加积极的姿态参与到故事中来,通过环境中的线索和影像中的细节来发现、探索和解开悬念。不难看出,这一姿态恰恰是悬疑惊悚片传统对理想用户本身的要求。

最终,我们发现,VR全景以技术的互动呼应了悬疑惊悚叙事本身对互动性的要求,同时又以技术的沉浸承载了悬疑惊悚叙事本身对沉浸性的要求。或许,希区柯克用一镜到底讲述悬疑故事的尝试将不仅仅是大师的妙想和试验,或许,全景技术将帮助我们把手大师开创的另类叙事传统发展成一种更具现实主义风格的悬疑叙事。

以上我们分析了纪录片和悬疑片两种电影叙事传统,两者在场面调度上存在着很大分歧。不难看出,这一分歧恰恰呼应了处理360度场面调度的两种态度:对于VR纪录片,既然都是舞台,那就没有舞台,舞台就在生活世界之中,除了将摄影机安放在生活中,最好避免调度;对于VR悬疑片,既然都是舞台,因此更需调度,并且要以显得更自然的方式调度故事在观众与影像的互动中自行展开。然而,更重要的是,这两种电影传统除了在场面调度上存有某种分歧外,对叙事的要求与VR全景技术青睐的叙事风格却有着众多交集。我们认为,VR全景电影完全有可能继承这些传统,并在这一过程中通过继承传统处理互动和故事的方式,解决自身在互动和故事上的难题。与此同时,我们也应该看到,尽管两者继承的传统不同,但它们继承的方式有着相似的地方:全景纪录片通过场景串联讲故事,观众在影像再现的场景中发现故事,故事按照现实本身的逻辑呈现出来;全景悬疑片借助沉浸环境讲故事,观众在影像建构的环境中发现线索,故事在观众与悬念的互动中呈现出来。换言之,二者都将各自叙事传统中本来就有的场景和互动的因素发扬光大,换言之,叙事的重心从讲述和故事朝场景及其互动转移。

## 五、VR叙事:从叙事到叙事生态

在传统电影到VR电影的变革中,无论VR动画还是VR全景,无论全景纪录还是全景悬疑,各色变化都分享着一个共同的变化趋势:被制造者讲述出来的故事变成了用户与环境互动时“涌现”出来的故事。也因此,讲故事的重心从故事和讲述的设计转移到了环境和互动即互动环境的设计。一方面,这里的环境不再是故事发生的背景或场景,而是互动的时空,即活着的“生态”。这也就意味着必须允许进入这一生态系统的生命与环境发生某种程度上的互动,而这一互动过程本身就是生命体验环境的过程,同时也是体验史即叙事展开的过程。另一方面,互动也意味着设计重心不再是影像的运动或故事的叙述,而是让用户与影像按照故事需要如此互动的叙事场。换言之,对影像或叙事运动本身的设计将转移到让影像或叙事如此运动的场或生态的设计。

理解叙事生态或许并不难。传统故事在时间轴上的演进靠的是制作者的设计,无论是线性结构还是分叉结构,再复杂的设计也能被还原成用一维的线性结构绘制出的故事线。在VR叙事中,当故事和互动成为叙事必不可少的两个维度,故事的演进在针对时间轴的设计之外,也多了针对互动轴的设计。换言之,在作为选择结果的横组合轴之外,也多了可供选择的纵聚合轴。这样一来,讲故事就从一种时间的艺术变成了互动时空的艺术。由于叙事在整体上增加了一个纬度,原来必须依此讲述的故事线就变成了在这个范围内皆可讲述的故事面。不难理

解,叙事生态的设计为的就是划定这个故事面的范围,使得进入该范围的用户都能在自主互动的同时体验故事。

从传统叙事到VR叙事,讲故事的重心从故事线的设计转移到故事面的设计,从对叙事本身的设计转移到让叙事在互动中发生的叙事生态的设计。我们相信,这一变化的影响将是深远的。我们期待,其深远性将随着VR叙事在理论和实践上的发展逐渐展开。

或许最终我们将看到,当设计对象成为叙事生态,成为让故事在不同程度上内在“涌现”的互动环境,我们其实正在尝试以造物主的方式讲故事。我们逐步靠近的是叙事活动乃至艺术活动的终极形式。或许最终,正如前文显示的那样,“终极显示”的世界能够与现实世界共享可以互换的故事生产模式。在通向“终极显示”的过程中,我们对设计和自由、命运和意志的理解将变得愈发深刻。

- ① 早在20世纪60年代,人们就已经开始了VR技术的探索,但早期的VR设备昂贵且笨重,一直局限在诸如系统仿真等较为专业的领域,轻便的民用级VR设备直到2014年才由Oculus公司开发出来,为VR的普及奠定了基础,从此VR逐渐升温,虽然2014和2015都曾一度被称作VR元年,但直到2016年3月,Facebook公司宣布以二十亿美元收购Oculus,VR伴随着这一资本收购事件,迎来2016年的大爆发,也因此,2016年被更广泛地公认为VR元年。
- ② 各大媒体巨头纷纷布局VR影视业。例如Google旗下的YouTube支持全景VR视频,Facebook旗下的Oculus开设故事工作室,专门从事VR叙事的尝试。国内则有乐视致力于打造国内最大的VR内容应用平台“乐视VR”,爱奇艺也发布了VR版App“爱奇艺VR”。与此同时,国外以Secret Location、Oculus Story Studios、Jaunt VR、Vrse、Felix & Paul Studios为代表,国内以兰亭数字、威锐影业为代表的创业团队和爱好者也纷纷开始VR电影的试验,不仅作品在数量上初具规模,在质量上也不乏较优秀者。
- ③ 在电影专业领域的确存在着“非叙事性电影”和“叙事性电影”的说法,但是即便是以“非叙事性”自居的实验电影,为了构成一种表意过程,也少不了叙事性维度。
- ④ 在用VR游戏讲故事这一领域,比较集中和系统的研究,参见Josiah Lebowitz & Chris Klug, *Interactive Storytelling for Video Games*, Burlington: Focal Press, 2011。
- ⑤ “沉浸性”可以进一步分为“多感官”带来的沉浸性和互动性带来的沉浸性。好的互动体验能增强沉浸性,好的感官体验也能增强沉浸性。沉浸是数字体验的结果,多感官信息渠道和人机交互是当下数字体验的构成部分。因此更准确的定义应该是“多感官互动体验”(Cf. Ken Pimentel & Kevin Teixeira, *Virtual Reality: Through the New Looking Glass*, New York: Intel/Windcrest McGraw Hill, 1993, p. 11)。
- ⑥ VR的输入方式主要分为操作输入和体感输入,操作设备有游戏手柄、操纵杆、方向盘、射击步枪等,体感输入设备包括摄像头、跑步机、数据手套、数据鞋、遥感座椅等。输出方式主要包括各色头盔、眼镜、屏幕和耳机等。
- ⑦ VR的对象被称作用户,而非观众。界面设计的发展要求输入的方式越来越自然。例如VR大部分的体感输入设备都是为了让用户以身体的“自然”方式与界面内容互动,按照现象学的研究,只有身体的介入才能产生世界中存在(Being in the World)的沉浸感(参见拙作《数字界面:虚拟现实与虚拟化的现实》,载《文艺研究》2014年第10期)。
- ⑧ 因为互动要求把故事当作某种意义上的“对象”来处理。这样一来,“互动”要求的“出乎其外”与“沉浸”要求的“入乎其内”几乎是两个方向上的动作。
- ⑨ Cf. Ivan Sutherland, “The Ultimate Display”, in Wayne A. Kalenich (ed.), *Information Processing 1965: Proceedings of IFIP Congress 65*, London: Macmillan and Co., 1965, pp. 506-508.
- ⑩ 无论是巴尔的故事和情节、查特曼的故事和话语,还是热奈特的故事和叙述,虽然他们使用的术语不同,但都是建立在这样的一种区分之上:一方面有故事,一方面有对故事的叙述。虽然从逻辑上来讲,应该先有故事,才能有对故事的叙述,但实际上故事是通过讲述才能被回溯性地建构出来的。有一种观点认为,只有通过恢复原始故事,才能理解叙述文本。此观点暗示,一方面故事具有一种本体论意义上的存在,另一方面需要一个讲故事的主体,通过其讲和看的中介方式才能再现故事。
- ⑪ 东浩纪《数据库消费》,褚炫译(台北)大鸿艺术股份有限公司2012年版,第81页。
- ⑫ Cf. Philip Zhai, *Get Real: A Philosophical Adventure in Virtual Reality*, Plymouth: Rowman & Littlefield Publishers, 1998, pp. 66-90.

- ⑬ Cf. Bill Capodagli and Lynn Jackson, *Innovate the Pixar Way*, Mc Crew Hill eBooks, 2010, p. 9.
- ⑭ 这一说法来自Oculus故事工作室的VR动画先驱昂塞尔德(Saschka Unseld)对其创作经验的总结(Cf. “5 Lessons Learned While Making Lost”, <https://storystudio.oculus.com/en-us/blog/5-lessons-learned-while-making-lost>)。
- ⑮ 这一说法来自Story Studio VR叙事先驱洛佩兹·达乌(Lopez Dau)对其经验的总结(Cf. “With ‘Henry’, a Cinematic Leap into World of Virtual Reality”, *Los Angeles Times*, Apr. 13, 2016, <http://www.latimes.com/entertainment/movies/la-et-mn-oculus-vr-henry-20150728-story.html>)。
- ⑯⑰ 特意使用“穿越”效果讲述故事的VR电影案例,据笔者所知国内比较方便获取的资源有《传送》(Teleported) <http://www.utovr.com/video/9396054841.html>。
- ⑱ 安德烈·巴赞:《“完整电影”的神话》,《电影是什么》,崔君衍译,文化艺术出版社2008年版,第17页。
- ⑲ 安德烈·巴赞:《电影语言的演进》,《电影是什么》,第59—74页。
- ⑳ 《山村里的幼儿园》是联合国拍摄的第四部VR全景纪录片,由联合国、中国发展研究基金会和财新传媒三方联合制作,影片首映于2015年10月的第四届儿童与反贫困大会,2016年夏季的达沃斯经济论坛也播放了该影片。全景电影网址 <http://www.utovr.com/video/7852759336.html>。
- ㉑ 这些场景可分为“家中”、“学校”、“上学路上”和“乡村氛围”四组,每组又由不同场景构成。
- ㉒ 对于“展览线”模式的论述,参见Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001, pp. 149—151。
- ㉓ 约翰·格里厄逊:《纪录片的首要原则》,李恒基、杨远婴主编《外国电影理论文选》,上海文艺出版社1995年版,第230页。
- ㉔ 《希区柯克与特吕弗对话录》,郑克鲁译,上海人民出版社2006年版,第146页。
- ㉕ 此处我们需要澄清全景电影虽然提供的是一个闭合的影像环境,但这一环境本身的封闭性并不能导致其影像内容的封闭性。如果影像内容是开放性的(例如广场),这个环境也将是开放性的。如果影像内容本身是封闭性的(例如房屋),这个环境也将是封闭的。
- ㉖ 例如,对于传统电影,存在着“场景内”和“场景外”的区分和呼应,只要控制好镜头内的画面,就能暗示和呼应镜头外的空间。在全景电影中,场景内外连成一体,如果观众在其视野画面的“场景内”看到什么对于“场景外”的暗示,其第一反应恐怕会是转身观看,其背后的演员就要掌握时机,在转身的一定有效时间段开始表演,才能构成一个连续时空中的观影体验。

(作者单位 中国文学艺术界联合会文艺资源中心)

责任编辑 容明