

数字技术与电影叙事的可能性研究

万传法

【摘要】数字技术的发展,打破了传统叙事的边界,使得叙事呈现出前所未有的动态感与不确定性。毫无疑问,叙事的潜力再次被激活。当前,数字技术所带来的叙事变化有:反线性叙事的普遍化、模块化叙事渐次增多、算法叙事被普及化、融合式叙事的大文本化、互动叙事的交互化、沉浸式叙事的未来化,如此等等。而在此变化的基础上,未来叙事很有可能被导向吸引点叙事、任意点叙事、触发点叙事、空间点叙事等等,并最终被引向一种可能的“便携式环绕叙事”,从而将个人/自我无限化。

【关键词】数字技术;电影叙事;吸引点;任意点;触发点;空间点

【作者简介】万传法,上海戏剧学院电影学院教授。

【原文出处】《当代电影》(京),2021.9.26~32

【基金项目】本文系国家社科基金一般项目“中国电影的历史重述与理论建构研究”(项目编号:16BZW157)的阶段性成果。

世界电影史上,每一次技术革新,都会或多或少地对电影叙事造成影响。在经历声音、色彩这两次重大技术革新后,世界电影迎来了第三次重大转机,这便是数字技术的应用与发展。从胶片到数字摄影,从2D到3D、4K、120帧,从院线放映到流媒体电影、桌面电影、游戏电影、VR电影……数字技术不仅改变讲故事叙述的方式,也挑战观众接收故事的模式。

2020年,《信条》与《一秒钟》先后上映,虽然从题材到风格都截然相反,映后观众却不约而同将讨论重点放在了电影的叙述与技术上。诺兰一如既往地坚守胶片拍摄的准则,用了160万英尺(约合48万米)的胶片完成了《信条》绝大部分场景拍摄,^①讲述一个极为复杂多线性的“反向”故事,以至于大多观众难以在一次观影后理清故事线,甚至需要“二刷”“三刷”。而张艺谋的《一秒钟》则用Red Monstro VV和Sony Cinealta Venice两款数字摄影机^②徐徐展开了一场对电影胶片时代的怀旧回忆,没有过去颇具形式主义的色彩美学和武打炫技,故事淳朴简单,观众不难看懂。前者用旧胶片讲“新”故事,而后者用数字技术回归传统,两部影片在拍摄技术选择上的不同以及最后叙事效果呈现出来的差异不禁引人深思,我们应该如何定义数字技术在电影中的运用,它的发展为电影带来的是更新奇、完整的叙事系统?还

是一次破碎或解构?本文旨在梳理数字技术日益普遍化的当下,探讨电影叙事出现的变化、未来电影叙事的可能走向以及我们的世界与电影新叙事之间的某种潜在关系。

一、数字技术与电影叙事的变化

(一)反线性叙事的普遍化

反线性叙事(非线性叙事)曾作为实验电影、后现代电影的典型特征,最早可以追溯到戈达尔《精疲力尽》里的跳接叙事,后经由《低俗小说》等独立电影而大放异彩,现如今,以环形叙事、“混乱叙事”“扰乱叙事”等为代表的反线性叙事不仅是艺术电影的代言词,也作为悬疑片、科幻片、传记片、女性电影或商业电影的常见叙事策略。《少年派的奇幻漂流》用3D技术极尽真实地构造出深蓝的海洋往事,《比利·林恩的中场战事》则以4K、120帧的放映技术带领观众进入沙尘漫天的战争现场。这两部李安近年来的市场成功佳作都以主人公的日常生活开场,进而陷入一段过往的回忆,后又复归当下,这种以倒叙或插叙建立起来的双层甚至多层叙事模式在电影市场上已然常态化。国内电影则以口碑票房双丰收的《少年的你》为例,同样是倒叙开场,频繁插入破碎的叙事段落,此类由叙事者和叙事者述说的故事所组成的“双层非线性叙述”(即热奈特的内焦点叙事)并不阻碍观众的观影与理解,在长久的电影发展中,观众早已能

适应曾经被视为新潮的非线性叙事与跳跃情节,更何况在大部分非线性叙事中,创作者大多以字幕或台词作为辅助提醒观众电影中的叙事时空。而相对复杂的非线性叙事,以诺兰为例(从《蝙蝠侠:侠影之谜》开始,他就坚持使用并开发IMAX摄影机),其愈来愈错综复杂的叙事时空,《盗梦空间》中多达四层的梦中梦,《敦刻尔克》将一小时一天一周的情节交织融合,到了《信条》甚至连每一处情节都是逆向时空发展,并严重影响观众对影像时空的代入与解读(可见非线性叙事的常态化并不等同于观众对复杂非线性叙事的适应)。近年,大量电影在叙事编织上极尽巧思,其叙事类别各有不同命名,“扰乱叙事”“环形叙事”“谜题电影”“碎片化叙事”“分岔叙事”等等,但归根结底,这些命名都映射了我们当下碎片化、网络化的生存方式。托马斯·埃尔塞瑟认为叙事是我们组织理解世界的方式,现代社会的媒介爆炸给人带来感官负荷与恐慌,非线性叙事作为一种主流回归,使得电影情节优先于故事,甚至决定故事,是电影与人的生理适应机制匹配所做的努力尝试,是人类在当下世界的焦虑中寻求统一的能动性反映。^③学者杨鹏鑫也有相似观点,认为复杂性叙事使得人理解世界的复杂性降低到可把握的程度。^④因此,与其说电影数字技术加速了非线性叙事的扩张,不如说是数字化的世界决定了非线性叙事的常态化。

(二)模块化叙事渐次增多

“模块化叙事”一词,较早见于学者李凤莲、孙亚茹的相关研究论文,他们受计算机与教育领域的模块说影响,对电视节目的模块化叙事定义为由若干个独立或有关联的节目模块按照一定的原则组成一档节目整体,各个模块完成一个特定的功能,组合起来完成节目的整体功能。^⑤但与电视节目相比,电影中的模块化叙事情节和本身具备关联,所以电影的模块化叙事更广泛,不仅可以依叙事主题展开,也可以按照叙事时空与叙事对象即人物展开。依主题为纽带,将电影平均分为多个模块小节,叙述彼此独立的小故事,并对电影的总主题进行反复深化与升华的模块化叙事以近年的《我和我的祖国》与《我和我的家乡》最具代表性。《我和我的祖国》选取新中国成立70年以来五段不同时期不同地区的小人物故事,将他们的生活轨迹围绕祖国这一母题展开,讲述互

不关联却彼此映照、不断深化的爱国故事。值得注意的是,模块化叙事同样并非新鲜的叙事模式,可以说早已流行于国内外主流电影市场,《十分钟年华老去》是对电影时空这一主题进行探讨的艺术电影,《巴黎,我爱你》《纽约,我爱你》此类是将地点作为叙事空间的模块化叙事,《情人节》《爱》《恋人絮语》《过年好》是因电影上映日期——特殊节日而创作的模块化叙事,而在《将爱情进行到底》《私人订制》中从头到尾都有统一的主人公,在不同的模块里开展平行时空叙事或加入了新人物而产生不同类型的子故事。以上早年的模块化叙事电影要么带有明显的节日消费附加属性,要么具有强烈的艺术归类价值,归根结底是一种将电影叙事仪式化的一种叙事策略。如果说《我和我的祖国》尚且可以追溯到新中国成立周年纪念与国庆档消费,《我和我的家乡》则是彻底将模块化叙事平民化、日常化的一部标志性电影,它既非节日庆祝、也非艺术主题的汇总,却符合大众主流审美情趣,可以预见,未来将会有更多描绘日常人生百态、去仪式化的模块化叙事电影出现。

(三)算法叙事被普及化

算法叙事与“数据库电影”一词息息相关,数据库电影最初由列夫·曼诺维奇在其《新媒体的语言》一书中提出,泛指由元素素材库生成文本而非剧本线性创作而成的电影。学者李迅划定了“数据库电影”的三个关键因素:①依照某种逻辑建立的个项序列;②个项或‘模块场景’的空间化呈现;③非线性、非因果的叙述组合”。^⑥之后,学者高淑敏将这一定义做了更明确的限制,将数据库的结构制作和算法编程作为“数据库电影”的构思和创作过程,以数据库和算法作为技术核心,并最终通过算法的动态追踪和实时剪辑,运用超叙事的事件和图像/影像形式在图形用户界面上进行显示和播映的才是数据库电影。^⑦根据此类对数据库电影的研究,算法叙事的定义逐渐明晰,即不依赖或不完全依赖编剧的剧本创作,并以元素素材库里的数据为来源,利用计算机软件为工具,按照软件的算法生成故事的叙事模式,其中的算法或是建立在不断收录的叙事模式与叙事规律基础上而成,或是完全任意随机。维尔托夫《持摄影机的人》拍摄了大量城市素材,并任意剪辑而非沿着线性叙事,可谓算法叙事的雏形,而今的算法叙事实际上与交互叙事、VR电影、游戏电影等有大量重

合。从1999年开始,人工智能领域的相关专家就开展了大量研究来开发一种“能够自动生产故事的‘叙事智能’”。互动数字叙事国际会议、互动叙事综合研究协会、叙事计算模型协会、人工智能发展协会等人工智能研究组织也根据“叙事智能”的主题每年召开年会和工作坊,并先后促成了《鸡尾酒会》《没有晚餐》《包法利夫人》等多个叙事智能项目。^⑧国内爱奇艺等视频网站与高校也先后投入人工智能创作的项目研发并对影视剧中的情节做相应分类与收录。在曼诺维奇的《出使地球》这部典型的算法叙事电影中,他设置了软电影系统的变量选择和多帧布局,在生成电影的每个部分时,会从一系列反映主角可变身份的可选序列供观众进行选择。^⑨而以《黑镜:潘达斯奈基》《底特律:成为人类》为代表的游戏电影则在剧本编写阶段就设计了多条选择分叉,观众的观影过程任凭电影的算法选择,最终可多达十多种故事结局。学者陈亦水认为游戏电影中的算法并不是文本的简单应用,而是一种降维化的技术处理,即通过电影视听语言的手段,使游戏艺术拆解为文学文本、图像文本、舞蹈(动作)文本、对“不纯的”游戏艺术进行了剧本化和图像化的静态提纯。^⑩可以说,电影中算法叙事的出现离不开互联网技术的迅速成长。

(四)融合式叙事的大文本化

迪斯尼乐园馆内,由真人扮演的公主王子上演小型戏剧,并与前来游玩的小朋友互动表演,一旁的银幕里播放着该角色的动画片与真人电影,走出馆外,商店里摆满与各大电影公司合作的联名纪念品,一转头,又一个一模一样的公主王子配合着游客扮演电影里的戏码。迪斯尼电影堪称最早进行融合式叙事且产业链最为成熟的行业领军者,在其之后,其他电影公司或电影也先后踏入此类运作模式。现如今,我们生活在数字媒体的新生期、电影的“晚期”,融媒体叙事重心逐渐向数字媒体发展。杰·大卫·波特将传统媒体和新媒体之间的紧张关系描述成一种“补救”关系,各种媒体忙着相互借鉴与重塑,好莱坞将电影中的故事和情节转换成游戏,主流电影挪用数字媒体中的视觉效果,^⑪电影的媒介属性被再次放大,电影进入显示屏,或与装置艺术进行融合。^⑫如蔡明亮的装置艺术《是梦》中,借将老旧电影院座椅放入博物馆,让观众扭头侧身看他的同名短片来促

使观众思考电影院的流逝这一命题。虽然也有人对融媒体叙事的“融合”持怀疑态度,如墨菲就认为在大多数游戏电影中,技术虽然融合在一起,可形式和经验仍然保持“分离”的状态,那正是“切换”(即我们仍在玩游戏与看电影之间做来回的叙事切换),^⑬但不可否认的是,融媒体叙事正作为一种时代的文化特征迅速发展。2015年后,IP一词渐入大众视野,IP改编电影逐年翻倍拍摄,至今热潮仍未褪去。学者李光辉对由IP衍生的“大文本”做了如下定义,以文学文本为基础衍生而来的电影、电视剧、网络游戏、动漫等,所有相关文本的总和。“超文本”“泛文本”等概念,都是以文本为中心,强调文本的多元化符号呈现方式,而“大文本”的概念以创作者为中心,强调文本创作者在多种符号文本之间的跨越,以及文本间所形成的“合力”。^⑭典型代表如台湾小说作者九把刀的《那些年,我们一起追的女孩》上映后,其小说相关的影视剧、网游、动漫等非纸质文本的创作相继面世,都或多或少有着九把刀的身影,有些甚至是他全程、全方位的参与,这些非文字文本的传播,极大地丰富了文学文本的意义空间,扩充了原始文本的影响面。^⑮《盗墓笔记》作者南派三叔在先后对代表作进行电影电视剧改编后,亦成立影视制作公司,致力于其小说“宇宙化”的全方位开发,包括并不限于动漫研发、同人小说、影视改编。此类大文本创作不仅具备超文本相互指涉的特征,同时兼具产品开发意识,严格以观众市场为尺度进行产业链开发。在诸如“贾樟柯宇宙”“漫威宇宙”“三体宇宙”“封神宇宙”等“宇宙化”的大文本背后,推动融合叙事的实际上是面临数字媒体迅猛发展而遭遇危机的传统电影,试图强调大文本中电影的“元文本”性来夺回被数字技术瓜分的市场份额。

(五)互动叙事的交互化

克里斯汀·戴利在《电影的3.0版本:数字和计算机技术如何改变电影》一文中提出数字技术使得电影进入3.0时代,此时的电影不再作为一个有凝聚力、不变的艺术作品存在,而是参与到一个跨媒体互动的世界中,这使得新的叙事形式成为需要的一部分。cinema3.0一个显著特点便是让观众投入工作,电影的体验更像是一个项目,这无疑与互动叙事的模式不谋而合。文章以《女巫布莱尔》举例介绍了这部互动叙事电影是如何假借纪录片的形式,为网站

粉丝提供了额外“发现”的材料,带来了早期网络交互与社群分享的快乐。^⑩而今日电影里的互动叙事将载体从传统电影延伸至游戏电影、桌面电影、弹幕电影、VR电影、融媒体艺术作品中,兼具融媒体叙事和算法叙事、沉浸式叙事的诸多特征,具有集游戏感与参与感一体的交互性。孟君、何源垲在一篇有关彩蛋电影的文章中,认为晚近的现代电影彩蛋演变成一种游戏行为,要求观众不仅要在电影文本中寻找彩蛋,还要在超出电影文本范畴之外的众多泛文本中读解彩蛋,互动由电影观看行为中延伸至观看文本外。^⑪这一互动性特征在电影《头号玩家》上映期间从观众积极参与寻找彩蛋甚至参与剧情中的游戏构思的行为中便可窥见一斑。学者张晗以《马赛克》《夜班》《潘达斯奈基》等多部游戏电影为例,认为观众在观影过程的互动选择中,叙事时空虽仍然连续,叙事却遭到了中断,在中断中,叙事主体被暗中偷换——即故事里的人物转变为观影的观众。^⑫在叙事主体完成转换后,叙事的走向与结局也相应随着观众的主体性选择发生相应改变。更勿说VR电影,叙事主体从头至尾都是观影者,叙事时空与叙事形状依赖观影者的动作与选择来完成。由此可见,早期的弹幕电影、彩蛋电影更多体现互动叙事中观众的单向参与度,而新近的游戏电影、VR电影为代表的互动叙事则更多展现了电影与观众的双向交互性。

(六)沉浸式叙事未来可期

沉浸式叙事早在“体验力电影”^⑬中就初见端倪。3D、4K、120帧、杜比音效、仿真技术等数字技术在制造“物质现实的复原”的真实感的同时也创造了一种“拟像”真实,从视觉到听觉到触觉使观众能得以“具身体验”。学者李倩、陈虹梳理了沉浸体验的三要素:空间沉浸、感官沉浸以及情感沉浸。^⑭其实就是强调了沉浸叙事给人以“外感受”与“内感受”的双重体验。李安《比利·林恩的中场战事》中的战场情节,摇晃抖动的摄像机模拟被炮轰的震动,360度杜比音效环绕而来,在角色布满灰尘粗粝的皮肤表面,粘稠鲜红的血液沾着泥土渗出演员肌肤,如此等等,观众同角色一起,沉浸其中,目睹战友恩师的死亡,体验巨大的情感创伤。此外,以VR电影为代表的沉浸式叙事则是彻底集非线性叙事、算法叙事、融合式叙事、互动式叙事为一体的“完整叙事”。VR游

戏除了沉浸式影像,往往还在影像外模拟同步为观者提供互动,如同4D电影院里的摇晃椅子,喷水、吹风。倘若未来沉浸式VR电影能完善皮肤装置与模拟环境,那么,沉浸式叙事将在真实体验叙事上更进一步。

二、电影叙事的未来可能性

在前述的基础上,基于一种变化的无限性,叙事本身的概念以及叙事的边界正在被不断重新书写,本文认为,未来的电影叙事将以“网络—神经”为组织结构,并由此在以下方面可能取得突破:

1. 吸引点叙事,即吸引力的某种回归,带来吸引点叙事可能。吸引力最初由爱森斯坦提出,后汤姆·甘宁确立“吸引力电影”,泛指更强调给观众带来震惊感,而非讲述故事偏重叙事内容的电影,如《火车进站》最初放映时人们产生恐惧甚至逃跑的身体即时反应。学者张真将此类“吸引力叙事”总结为利用电影作用于感官的本质,将它作为视觉的白话媒介而传播科学知识,让日常体验以“活人画”的形式登台亮相。^⑮而在后电影时代,以Imax、3D技术、VR技术为代表的数字技术放大影像沉浸时的感知与身体体验,“体验力电影”和“情动力电影”随之而来。康文钟认为,“影像”爆棚的消费社会,手机、电脑、移动视频等影像形式进一步深化了吸引力的特质,数字技术已经呈现为一种可以弥补叙事连续性和逻辑错误的更高层次的吸引力。^⑯这一观点启示笔者认为未来吸引力叙事回归的可能,也许吸引力叙事未必回归于电影院传统电影形式中,而是出现在以游戏电影、互动电影、VR电影等新形式叙事的电影之中,以上新型电影与初期电影中的吸引力震惊呈现类似的叙事策略,即让观众感受已知中的未知奇观。VR短片《火星救援》中观众“将脚踏入火星的”刹那与《火车进站》中的扑面而来的火车异曲同工。而早在以抖音、微博、短视频等新媒体影像中,当代吸引力叙事的雏形亦可见一斑,今日头条式标题、行业专家的解说、突破常识认知的怪象……大众移动影像中所传输的生活知识与奇闻异象往往以一种吸引力姿态震惊移动媒体的用户,与吸引力电影日趋靠拢。

2. 任意点叙事,即故事来自于任意点的自动生成,观众目之所及或对剧情的任一发展选择都可以延展开新的叙事,叙事将不是固定唯一的,而是多变且发展的。实际上,任意点叙事在泰伦斯·马

力克《生命之树》中就差点践行,该片剧情内穿插了大量纪录片片段:火山爆发、恐龙弱肉强食、植物生长……这些片段源于导演准备的素材库,他原本计划在戛纳放映的每一场都随机选择这些纪录片片段,以达到每一次放映都不一样的效果,来呼应生命无常的生态主题。虽然这个想法并未实现,却初具任意点叙事的雏形。此外任意点叙事早已运用于游戏中,《赛博朋克2077》中主线故事只占据了游玩过程的10%,剩下的全是由配角和NPC组成的支线故事,玩家偶遇NPC或触发任意物品,都可以展开相应的故事,有的与主线有关,有的无关。可以想象,如果未来电影能像游戏一样编写出任意点叙事的程序,观众观看电影的行为便真正成了探索电影的“海洋”。

3. 触发点叙事,即触感电影触点化。德勒兹认为视觉同样可以具有触感,随后出现的“触感学派”与“体感经验说”,将身体感知、现象学与跨文化研究相结合。劳拉·马克斯认为“触感视觉”是一种“具身化视觉”,它强调感知的多感官品质,即所有感官的参与,这改变了单一视觉主导的观看形态;推进了触感效应涉及的摄影机效果的技术层面的研究,在电影理论层面上注重对观影经验与情感参与本质的研究,^③与之相应,她提出“触感电影”这一概念,电影具有皮肤性,影像所诉诸的不仅是普通意义上的视觉,而是一种“体化视觉”。^④泰伦斯·马力克、滨口龙介、阿彼察邦都是当代触感电影的主要践行者。此外,随着移动媒体触感功能的不断研发——任天堂游戏手柄中的震动感知模式早已实现,美国和中国先后研发出可以应用于社交媒体、电子游戏的皮肤集成触感VR装置,科技所许诺的“媒介是人的延伸”,传统触感电影中由观看行为承担的感知触感功能将很有可能彻底交付于触觉感知行为中。类似《头号玩家》里主角头戴VR眼镜,穿上VR装置,即可进入一个全方位感知的叙事世界,将不再遥远。

4. 空间点叙事,即空间无限大,时间无限小。这里的时空特指影像故事的叙事时空。一般传统电影时空有两层,第一层是观众观看电影的时空,空间即地点或固定在影院一角或移动于日常生活的媒体载体上;时间则是观众观影时长,几十分钟到几小时不等。第二层时空是电影内部的叙事时空,一般以影片主角的行动来划定,即从故事发生开始到故事的

结束主角所经历的区域变化。另外还有少量“玩”叙事游戏的电影,如韦斯·安德森《布达佩斯大饭店》,在影片叙事内容中套了两层叙述者(内聚焦),最后呈现观影时空——叙事者时空(讲故事的人)——被叙事时空(发生故事的主人公)的三位一体。以VR电影、游戏电影等为代表的交互性叙事实现了叙事内外层的时间统一,观众在对电影剧情做出暂停选择时,甚至可以假定时间停滞,因此时间趋向无限小,而VR电影360度环绕式场景设置允许观众选取任意目之所及开展行动,继续新的故事,与现实世界无异(理想状态内,假设电影场景设计者制造了可以无限延展的空间场景),叙事空间由此呈现无限大。

三、叙事变化效应

在现象心理学中,“同感”一词意味着个体可以沉浸并接纳他人的经验。“同感”具有三大特征:①共享的身体空间;②包含动作、情绪的复杂心理;③发生在与他人的交互活动中。^⑤电影制作和观影行为中的“同感”制造了电影作者与电影和观众的主要情感关联。而生活化、交互式、沉浸式的叙事变化大大强化了电影“同感”的条件①共享空间更自由:从银幕内外到屏幕内外;②沉浸式叙事使得复杂心理更具象化、实体化;③交互活动深化:从观看与被观看到双向交互。电影“同感”的空前加强最终导向了本文研究的最后两个关键词:自我与世界。那么,以上叙事变化究竟带来了什么,又与个体的日常生活和世界有什么联系?本文认为,以下将是我们的关注点:

1. 叙事人物的自我替代化;神经现象学认为身体拥有感决定了个体的自我意识,其中,身体拥有感可塑,而经典橡胶手错觉实验证明了视觉、触觉等“外感受”与个体的“内感受”共同塑造身体的拥有感。^⑥一方面,数字技术的日臻完善所带来观众视觉、听觉、触觉等外部感受的强化;另一方面,新型叙事的“参与式文化”打破了专家范式,^⑦电影由创作者讲述的故事变为观众参与的故事,观众个体的“内感受”大大增强,观众在观影时完成了叙事人物的自我替代化,而不仅仅是过去“情感力电影”或早期“吸引力电影”的感同身受。胡塞尔所说的“陌生经验的共现”^⑧在新叙事模式下进化成了“陌生经验的体验”,当“观”影结束,观众的叙事体验实实在在地转化成一次“纯个人”的个体经验,而不再是基于共享。

2. 叙事情节的随意化、无限化、游戏化、意念化。正如托马斯·埃尔塞瑟在访谈中所说“我们生活在时间尽头”“偶然性是我们新的因果律”，^②结合新冠疫情后的现实生活，尤为应景。不论是宏大叙事的史诗叙事、宿命论，还是戏剧“三一律”抑或是好莱坞典型因果类型叙事，在当下，似乎都有点过时。当《双子杀手》再次讲述老生常谈的精神镜像分析与俄狄浦斯情结，市场的惨淡回应了观众面对此类严格遵循好莱坞叙事法则的陈旧故事的态度；2019年的《悲惨世界》引用雨果经典，却描绘了一片完全失控的地带，一群无力改变命运的人物以及一个观众无法预测的结局，使得我们不得不直面真相：混乱的现实是新的现实主义，既有自由化、意念化的游戏精神，又透出无力控制的碎片化本质。

3. 叙事的个人设定与无目的性。这种叙事变化本质是后现代性、后存在主义式的延伸。在电影院放映的早期电影以让观众群体产生“同感”为叙事目的，而互动电影、VR电影等类型又重新将观众带回独自观看的时代，通过讲述通俗晓畅的故事来制造情感共鸣的叙事策略演变成观众自主叙事、探索叙事目的的过程，因此在观众进入叙事空间前，叙事目的空白和个人设定成为观众自主叙事进行的前提。

4. 叙事的意义和价值，将不再是以集体等为衡量标准，而在于叙事是一种个人的延伸和一种完全的自我漂浮。新型叙事为观众创造了一种平行时空、自我美满的可能，当叙事中的人物变为自我，电影中的一种“假如”就变成现实中的一种“假如”，观众在“假如”中完成不曾有过的生活实践，观影过程中的叙事探索本质上成了一种另类的自我探索。学者陈巍梳理了“自我”这一概念自现代以来的三次转变：从现代主义的“空虚自我”^③到后现代主义的“饱和自我”^④再到当下的“可能自我”，^⑤在叙事时代，自我成为具有解释性、可变性、相对性、流动性与差异性的现象。没有“一种”自我的本质可以被描述，“具有”和“拥有”等类似观念被抛弃。对于自我而言，这个概念只朝向一种唯一遗留下来的特征，那就是“可能”。^⑥叙事从认识自我的工具转变为解释自我的工具，到了当下成为塑造自我的工具，它使得个体观察自身的时候能跳出我者/他者，个体/世界的主客观二元对立，以一种更游离更包容的视角来理解自我。

结语

尽管这些叙事变化对应了流动性、碎片化、混乱的当下世界，这是电影——源自19世纪的“旧”艺术为延长其文化和商业意义尽可能尝试的多样努力，并在一定程度上颇具自我解放与自我革新的意义。但是我们不得不思考随之而来的几个问题：

1. 数字技术促成的叙事变化所体现出来的对个体叙事的空前关注，自我意识空前强化的特征是否意味着群体叙事与集体意识的淹没？《一秒钟》不尽如人意的市场反馈是淘汰此类慢节奏的经典叙事的宣告吗？那么，当我们一味追逐个体意识与当下未来的存在状态的时候，又该如何面对历史与群体记忆，我们又是否同时失去了感知过去的能力？

2. 同样市场收益欠佳的《信条》是否证明了当下并不是所有人都具备处理复杂叙事、混乱叙事的能力，而这种对反线性叙事操之过急的运用又是否无意流露出敏感的创作者对混沌未知世界的恐慌与焦虑。那么，如何利用叙事来梳理混乱的世界，编织叙事的合理范围边界又在哪？成为眼下创作者应该关注的焦点。

总而言之，未来的电影叙事，可能是一种“便携式环绕叙事”，它不再是群体性的，而是个人式的；它不再是不可移动的，而是便携式的；它不再是无触感的，而是有触应的；它不再是面对面的而是环绕式的。我们甚至可以设想一个随身携带的投影仪（如《银翼杀手2049》男主角的投影女友），但打开的不是一个虚拟人物，而是一部电影，以及它所创造的一个虚拟世界。叙事可在任何时候任意一点自动生成，它包围着你，犹如子宫。

*在论文写作过程中，上海戏剧学院电影学2019级硕士研究生袁华旦对此文亦有贡献，特此感谢。

注释：

① <https://tech.sina.com.cn/roll/2020-08-31/doc-iivhuipp1726241.shtml>.

② <https://www.imdb.com/title/tt8959680>.

③④⑤⑥ [德]托马斯·埃尔塞瑟《非线性叙事的回归/转向：反事实历史和环形叙事》，张振译，《当代电影》2020年第4期，第25-41页。

④杨鹏鑫《对当前电影中“混乱叙事说”的检验与思考》，

《电影艺术》2018年第2期。

⑤李凤莲、孙亚茹《〈朗读者〉的主题驱动型模块化叙事研究》，《理论观察》2018年第5期。

⑥李迅《数据库电影：理论与实践》，《北京电影学院学报》2017年第1期。

⑦高淑敏《软件控制电影与电影的软件化——“数据库电影”再研究》，《北京电影学院学报》2020年第3期。

⑧徐立虹《从 Cinema 3.0 到 VR 时代的影像叙事理论》，《北京电影学院学报》2017年第5期。

⑨淑敏《软件控制电影与电影的软件化——“数据库电影”再研究》，《北京电影学院学报》2020年第3期。

⑩陈亦《降维之域：“影像3.0时代”下的游戏电影改编》，《电影艺术》2019年第1期。

⑪Bolter, Jay David, Digital Media and the Future of Filmic Narrative, Kolker, Robert, The Oxford Handbook of Film and Media Studies, www.oxfordhandbooks.com, 2008, p1.

⑫高淑敏《从“媒介化”到“再媒介化”电影作为媒介研究的一次转型》，《北京电影学院学报》2018年第5期。

⑬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。

⑭⑮李光辉《论媒介融合背景下青春文学的“大文本”创作——以“九把刀”的创作为例》，《哈尔滨工业大学学报(社会科学版)》2016年第3期。

⑯Kristen M. Daly, Cinema 3.0: How Digital and Computer Technologies are Changing Cinema, New York: Columbia University, 2010.

⑰孟君、何源堃《从“电影彩蛋”到“彩蛋电影”——基于超文本结构的电影再媒介现象考察》，《新闻与传播评论》2020年第5期。

⑱张晗《融媒体时代下互动电影的叙事研究——以《黑镜：潘达斯奈基》为例》，《电影文学》2019年第16期。

⑲孙绍谊、康文钟《银幕影像的感知革命：从吸引力电影到体验力电影》，《上海大学学报(社会科学版)》2018年第6期。体验力电影是指更关注影像体验感、沉浸感的营造，更看重如何才能让影像诉诸观众的“情动力”和“全感力”，将观众最大限度地带入到叙事中，与影像高度融合，近距离乃至零距离的具身体验人物的所见、所触、所听、所感。

⑳李倩、陈虹《沉浸式数字影像的叙事语言应用创新》，《黑河学院学报》2020年第5期。

㉑张真《银幕艳史》，上海：上海书店出版社2001年版，第183页。

㉒康文钟《体验与情动：重回吸引力的后电影时代影像》，《电影新作》2020年第1期。

㉓严芳芳《“触感视觉”：一种重新认识电影的理论路径》，《文艺理论与批评》2020年第3期。

㉔孙绍谊《重新定义电影：影像体感经验与电影现象学思潮》，《上海大学学报(社会科学版)》2012年第3期。

㉕陈巍、何静《镜像神经元、同感与共享的多重交互主体性——加莱塞的现象学神经科学思想及其意义》，《浙江社会科学》2017年第7期。

㉖张静、陈巍《身体拥有感及其可塑性：基于内外感受研究的视角》，《心理科学进展》2020年第2期。

㉗杨鹏鑫《论环形循环叙事电影的建构原则和形态惯例》，《当代电影》2018年第10期。

㉘倪梁康《胡塞尔现象学概念通释》，北京：生活·读书·新知三联书店2007年版，第56页。

㉙陈巍《空虚、饱和与可能：自我的叙事心理学转向》，《华北电力大学学报(社会科学版)》2014年第3期。Ushman认为现代人的自我只是一个“空虚自我”(empty self)，这个自我与“二战”后经济、政治和道德改变有关，它加速了自我体验的空虚感。我们长期的空虚需要被填充，也需要去除这种空虚和缺失的模糊感觉，这在当代社会沉溺于食物、消费品和名望之中可见一斑。

㉚陈巍《空虚、饱和与可能：自我的叙事心理学转向》，《华北电力大学学报(社会科学版)》2014年第3期。Kenneth Gergen(1991)主张把后现代主义定义为“饱和自我”(saturated self)时代。Gergen认为社会的沟通交流以及旅游方面新技术的日益复杂化导致了一种被“人类的声音”(voice of humankind)所充斥的自我。社会性饱和带来的是一种我们关于真正和可知自我的假设的普遍失落。我们逐渐认识到，每个关于我们自身的真理只是对自我目前状态的一种建构，真理只植根于一个给定的时间和一定关系之中。在后现代主义者眼中“我是”(I am)不再被视为我人格的“中心”或是“本质”特征，而是看成是一个具有走向“真实”或者独立反映如何去展示或理解我们生活以及它的意义所在能力的独特个人。

㉛陈巍《空虚、饱和与可能：自我的叙事心理学转向》，《华北电力大学学报(社会科学版)》2014年第3期。美国心理学家Markus和Nurius(1986)首次提出了一种具有叙事特征的自我图式(selfschema)——“可能自我”(possible selves)的概念，他们将可能自我定义为是“持续的目标、渴望、动机、害怕和威胁的认知表征，它是自我概念和动机之间的本质联系”。这些对于“我可能是谁”的解释就是叙事，这并不等同于对于世界的客观描述。它们都是主观的，存在于生活世界中的一个瞬间或一个片段而已。一个人可以自由地产生任何类型的可能自我，但其来源不外乎以下三种途径：(1)个体建构的可能自我与特定的社会文化和历史背景有关；(2)自己感受过的经历；(3)从榜样、媒体或想象的形象建构出来的。

㉜陈巍《空虚、饱和与可能：自我的叙事心理学转向》，《华北电力大学学报(社会科学版)》2014年第3期。