

互动电影的发展潜力、发展现状及应对策略

郭璐瑶

(太原师范学院 山西 晋中 030600)

【摘要】互动电影代指通过交互式叙事的方法展现的电影作品。如今,互动电影数量逐渐增加,但就目前而言,关于互动电影的评价却存在着明显两极分化,褒贬不一。为此,本文基于多部互动电影为例,讨论互动电影的发展现状,同时提出尊重观众主体性以及扩充故事文本等两项方案,同时讨论了互动电影的未来发展潜力与方向,以期对互动电影未来的发展提供一定的参考与帮助。

【关键词】互动电影;发展潜力;应对策略

所谓“互动电影”代指通过交互式叙事方法以展现的电影作品,克里斯·克劳德认为其概念为发生于两个或是多个活跃主题之间的一种循环过程,参与主体在期间彼此倾听、思考并抒发观点,形成一种全新的对话模式。互动电影属于数字时代的一种特别的产物,在应用了原本电影语言的同时,也富有游戏色彩,因此在游戏之中最早运用。基于游戏操作方法的介入,互动电影具备了跨媒介叙事的特征,展现了互动电影所具有的典型的数字媒体所特有的多元性特点。其发展现状、未来发展方向也值得进行深入的讨论。

一、互动电影发展现状

1967年,导演拉杜兹·辛瑟拉便开始了关于互动电影的尝试,却以失败告终。尽管起步相对较早,却在未来数十年都未获得成功,直至2010年,Quantic Dream退出了《暴雨》,才使得数字时代互动电影得到基本的定型,也使得互动电影真正意义上为人们所认识。从制作方式加以认定,互动电影可以分为如下两种类型,即利用CGI技术形成的即时演算动画以及真人演员通过表演录像录制的电影,后者也可称之为全动态影响。

而处于互动电影领域之中,《暴雨》与《底特律:成为人类》属于相对成功的两部作品,在IGN之中的评分相对较高,口碑也相对优秀,而《超凡双生》则略显平淡。上述三部电影尽管引入游戏操作,但依旧以剧情为主,观众仅仅是利用手柄操控角色的行动以及对话,而单次动作的反应时长将结合情景的不同而予以适当调整,或数秒之内做出决策,或暂停不动,而观众的操纵指令将借由系统后台加以运算,然后逐渐引入不同的故事发展方向。而《暴雨》与《底特律:成为人类》这种制作方式也成为目前互动电影的主要制作方式。

二、互动电影发展策略

(一) 扩充故事文本量

充分且合理的文本是所有互动电影成功的关键以及基础。以《底特律:成为人类》以及《黑镜:潘达斯奈基》予以对比,借此可以得出文本总量是决定一部互动电影质量高低以及成功与否的重点。以《底特律:成为人类》为例,其单次流程时长基本在10小时至12小时之间,若需要感受不同类型故事的走向,其总时长甚至不少于100个小时。而后者单次流程仅需要90分钟,即便是总素材时长也仅为5个小时。《底特律:成为人类》丰富的文本储备总量确保其能够完成多样化的选择,也为观众提供更多的容错率,多样化的分支选择可以使得玩家感受更为良好的沉浸感,而容错率则保证即便产生关键角色死亡的问题,而充足的剧情也能够令剧情顺畅的开展下去。又如我国国产互动电影《隐形守护者》,其中以四个主要结局为主,同时发展了多个普通结局,而普通解决多达到100多个,剧情逻辑合理,虽然选择不同导致各条支线故事长短不一,但依旧能够满足观众的实际需求,且对观众而言具有探寻结局的乐趣。作品《黑镜:潘达斯奈基》因为文本总量由于有限,导致观众没有更多的选择权以及决定权,且因为导演实现为作出充足的准备,导致观众在选用某一支线之后,许多故事最终草草结束,且要求观众返回上已选择点再次选择,如此一来反而成为一种半强迫式的互动频繁出现在多个分歧点。不仅无法通过互动要求观众为自身决策所产生的后果负责,反而降低了观众的感受感,也难以达到帮助其沉浸的目的。因此,扩充文本便显得尤为重要,电影的编剧需要充分考虑观众的选择,并集合不同的选择编写相应的剧本,使得观众选择不同的支线,都

不会影响故事的总时长,即尽可能要求所有剧情的时长基本维持相同。

(二) 尊重观众主体性

Pohl在讨论人物塑造时,认为应该将角色划分为扁形人物以及原型人物两种,其中扁形人物缺少突出的人物性格,以便玩家能够自觉赋予其人格特点,一般在游戏期间也不会违反玩家主观意愿。而原型人物则是经过全面的塑造,玩家反而需要遵照其观点。扁形人物转为原型人物是从角色预设特征逐渐发展的过程,角色预期设定的个性越少,玩家本身自由度也越高,而玩家随着故事的推进,对角色的认知也就更全面。

互动电影的特征决定了其无法像游戏一般任由玩家塑造角色,所以必然会为角色设定背景,不然故事也难以顺利开展。针对该现象,理应为角色设计一些基础的性格或是动机,并设定大背景,然后引导观众基于动机、完成预期目标的过程交予观众自由选择。换言之,观众不能决定角色的过去,但可以干预其未来。例如《底特律:成为人类》之中,康纳作为帮助底特律警方查明凶案的仿生人,而在之后的故事选择中,玩家可以自主决定康纳是一个仅为完成任务的机器,或是能够逐渐获得人性。同理,《隐形守护者》中主角肖途,也会因为玩家的选择,或是以日本军人的身份回到日本,将纯子杀死,彻底堕落,最终以日本人身份而死。或是选择继续隐藏身份,收集情报,为革命做贡献。如此,玩家成为故事的主导者,其主体性得到尊重,也随之产生依赖性。

三、互动电影发展潜力以及方向

随着《黑镜:潘达斯奈基》的失败,互动电影是否的发展也引起人们的关注,不少观众认为互动电影未来发展前景并不乐观。事实上,如今互动电影依旧处于发展阶段,不管是叙事方式、技术以及展现形式都还略显稚嫩,现有的互动电影之中也并没有出现完美的作品,但不代表其不具有潜力以及良好的发展前景。相较于传统电影的传播方式,互动电影的核心特点在于最大程度尊重观众本身的观影感受,也更为新颖。尽管其不可能实现德勒兹所预期一般,毫无限制与边际的故事走向,毕竟叙事就必然有其边界以及一定限制,在未来的发展过程中,相较于研究互动电影毫无边际的可能性,代入感以及沉浸式的观感体验,才是未来互动电影最为重要的魅力,也是其发展的潜力。

结束语

互动电影作为一种新型的电影传播方式,在问世之初即饱受争议,时至今日也是如此。但其为人们提供了一种新的观感方式,其价值是不可忽视的。为此,从事互动电影的工作人员也需要明确其发展现状,并通过扩充文本量以及尊重观众主体性等措施,促进互动电影的进一步发展。

参考文献

- [1]张成,曲一公.电影与游戏的跨界力作:互动电影《底特律:成为人类》的叙事性与身份认同[J].电影新作,2018,000(006):112-115.
 - [2]水无月点评.底特律化身为人互动电影式游戏的标杆作品[J].游戏机实用技术,2019,000(002):P.13-13.
 - [3]高洁.从《黑镜:潘达斯奈基》看互动电影的发展和其消解模型[J].记者观察,2019.
- 作者简介:
郭璐瑶,女,山西省忻州市人,学历:本科,研究方向:电影。

简析核心素养培育在语文学习共同体中的实践活动

孟凡慧

(书声完全小学 内蒙古 赤峰 025350)

【摘要】随着我国教育事业的进一步优化改革,新课改的不断推进,让教育部随之对语文教学加大了关注力度,并给语文教学提出了全新的要求,不仅要求教师将语文知识传授给学生,还要求教师在教学中以核心素养为教学改革方向,重视对学生的语文学科核心素养培养。本文就核心素养培育在语文学习共同体中的实践活动进行分析,以供广大学者和读者朋友参考。

【关键词】核心素养培育;语文学习共同体;实践活动

随着社会的不断发展与进步,社会在建设的同时,对于人才需求越来越强烈,如今,是一个全球化的时代,我国在实现对外开放与加入世界贸易组织之后,就急需国际型人才来促进国家的进步。语言是实现对外开放的必要工具,也是国际交流沟通的必备技能,从2014年我国提出核心素养之后,就开始在教育中加以探讨,并将核心素养定义成为语言能力、学习能力、思维能力以及文化意识等等,语文教学面临更大的挑战。

1. 核心素养指向下的学习共同体深度阅读课堂构建

在语文学科教学的过程当中,教师基本上都是按照文本进行教学,如今我国的语文文本都是多模态的语篇材料,这和传统文本之间有着比较大的差异,其将当代社

会对于教育的需求看同于传统的书面学习材料,是当今社会多元化文本的真实反映。对于这种多模态的文本材料,我们要以综合的视野去解读,这里的综合视野指的是多视角、多层次的解读。具体来说,解读一篇语文文本,我们可以先去解读它的表层信息,比如说:时间、地点、人物、事件和其他一些具体信息。然后我们可以中阶思维的视角解读,比如说,各信息点之间的关联,然后是高阶思维的解读,比如说作者的观点、各种推论和评价,还可以从目标语言的视角去解读,关注目标语言的功能、结构和话题。文本解读是实现教学设计的逻辑起点,只有深层次的文本解读,才会有深层教学。学生的思维品质才能得到好的培养,思维品质才能由低阶向高阶发展。

2. 核心素养指向下的学习共同体综合语言能力提升