

电影《黑镜：潘达斯奈基》的互动叙述

何一杰

摘要 《黑镜：潘达斯奈基》的上映再次引发了互动电影的热议，这部影片的叙述形式呈现出一种典型的虚构型意动叙述的结构特征，这种形式使其具有强烈的临场感。同时，影片虽然没有突破互动电影长期依赖的选择-跳转的模式，但在主题与叙述层次中尝试了更为成熟复杂的自我指涉和叙述跨层。这些尝试都可看做这种类型互动电影的叙述方式逐渐成熟的标志，但也暴露了自身的局限性。

关键词 影视批评；《黑镜：潘达斯奈基》；互动叙述；叙述层次

电影作为20世纪兴盛发展的一种大众传播媒介形式，在经历过电视媒介与互联网媒介的竞争后，正不断应对着各种新的传播技术与传播媒介的挑战，其中一个核心的问题便是叙述的互动性。克里斯·克劳福德（Chris Crawford）给出的一个关于互动性的定义是“发生在两个或多个活跃主体之间的循环过程，各方在此过程中交替地倾听、思考和发言，形成某种形式的对话。”^①这种互动性是多个层次的，从流媒体平台根据观众观看的大数据反馈，到试图将观众的意图导入电影叙述本身，都是主体之间的对话；另一方面，隐喻式互动关系的论述在皮尔斯、齐美尔、米德、巴赫金等人的哲学或批评话语中出现得更早，以至于有学者为了将批评话语的互动与数字媒介中的互动区分开来，提出要以媒介的形式定义叙述的互动性^②。对新媒介的焦虑是很多经典体裁需要解决的问题，但所谓新媒介永远都是一个相对的概念，解决经典体裁数字化焦虑的不一定是向新形式融合，而是在更宏大的人类意义世界的传达中明确自身的领域与特征。这正是本文从广义叙述学的角度入手，分析互动电影《黑镜：潘达斯奈基》（*Black Mirror: Bandersnatch*）中的叙述结构的目的，并非单纯讨论电影如何互动，而是进一步将电影与互动性结合的可能放到广义的意义表达结构中，探讨这部影片的优点与缺陷。

一、《黑镜：潘达斯奈基》的互动叙述类型

《黑镜：潘达斯奈基》作为科幻剧《黑镜》系列的电影版本，由大卫·斯雷德（David Slade）导演，2018年于美国上映。影片采用了互动电影的

形式，讲述了一位游戏设计师将一部小说改编为游戏的各种可能性。在观影过程中，观众需要通过手机或电视屏幕上的提示在短时间内为主角的行为作出选择，不同的选择会导致截然不同的故事走向和结局。这种交互方式一直在被电影创作者实验。2016年上映的《夜班》（*Late Shift*）采用的也是相同的模式，甚至追溯到第一部互动电影《自动电影》（*Clovek a jeho dum*），使用的也是同一种模式：电影放映过程中会暂停数次，演员当场询问观众意愿，并按照大多数观众的投票选择继续放映的内容。这种将叙述接受者的意愿反馈到文本的结构过程中的实验几乎是所有形式的体裁发展到一定阶段后都会进行的尝试，只不过电影出现得尤为迅速。

针对互动电影的定义，有不同的观点：黄心渊、久子认为“互动电影是一种在影像和镜头语言等画面表现上强调电影的特质，在保留叙事连贯性的基础上，以玩家操控着故事中的角色‘做选择’为主、以映射更倾向于屏幕上动作与现实中体验者操作的一致性的微交互为辅的非任务式交互的表现形式。”^③；邓若侠指出“影像互动叙述就是指交互电影或影像交互装置艺术中基于本身交互系统（或者说引擎），经过创作者模块化的结构设计，并最终通过受众/用户的交互行为完成意义实时生成的表达策略”^④。可以看出，诸多学者的对互动叙述的定义大多针对于“互动”，而忽略了“叙述”。互动叙述并非是两个概念的组合，而是一种新的叙述类型。

在广义叙述学对叙述体裁的划分中，有三种叙述类别：指向过去的记录型、指向现在的演示型与指向未来的意动型。电影的叙述在接受过程中被认为是此时此刻发生的事情，这种现在在此刻性可以被

某种特殊的媒介记录下来（例如胶片或数字感光元件），因此是“记录演示类”的。^⑤但对于互动电影而言，叙述不仅是过去、现在的，也具有未来叙述的特点。

“未来叙述，不仅是叙述未来的事情，而是预言这种情节将要发生，来劝说或要求接受者采取某种行动”。^⑥赵毅衡认为未来的意动叙述包括大量的纪实型体裁：预言、广告、誓言、宣传等等，这些体裁均希望通过叙述的方式来改变一个当下的现状，例如算命先生预测被算命者当下命运将在某一个时刻得到改变，或者广告迷思中的拥有一辆七座商务车就能同全家人一起出游，从而获得一个和谐的家庭环境。但除了纪实型的意动叙述外，还存在虚构型的意动叙述，互动电影就是其中的一种典型。

如果说纪实型意动叙述以真实世界中的未来事件作为改变现在状态的一种诺言，那么虚构型意动叙述就是用虚构世界中的未来来应对虚构的现状。《黑镜：潘达斯奈基》片中的第一个选择就具有这样一个意动性的叙述结构：当主角向父亲介绍自己正在改编的游戏原著小说“可以自己决定不同的结局”时，父亲拿起两个不同品牌的麦片，转身调侃“你来决定早餐想吃什么如何？”此时观众面对的屏幕上将出现两个选项“桂格牌白糖泡芙”“家乐氏香甜玉米片”以及一个倒计时8秒的白条，观众需要在有限的时间内做出选择，否则影片就会默认其中一个选项继续情节的展开。

这个结构包含了一个普遍的意动性内容：父亲提出的要求。同时设计了一个意动性的框架结构，即对受述者而言的“面对这种情况，你将作出哪一个选择？”受述者代角色进行了选择，影片则按照选择的部分跳转播放。这个意动性内容与意动性框架的结合完成了一次叙述的互动，角色的意向与受述者的意向通过叙述框架交接，并在电影虚构的未来时间中得到了检验。另外一种情况是，经过之前的数个选择，观众将面对只有一个选项的情景。例如在回忆小时候的片段时，幼年的主角因为心爱的玩具兔子被藏，拒绝同母亲一起出行。在母亲看着满屋找玩具的主角伸出手问他是否一同前去的时候，出现的选项只有一个“否”。这里其实是在告诉观众，在这个回忆的时间线中，你别无选择；但除此之外又给出了一个暗示：如果这里出现了“否”的选项，你是否还有可能有机会挽回？（影片之后的情节的确出现了挽回的选项）由此看来，《黑镜：潘达斯奈基》（包括之前任意一种互动电影）的互动结构就是通过一个双重的意动性叙述，

将一个原本属于电影的镜头视点转化成了一种隐喻性的第二人称叙述，从而将角色面临的环境与考验转移到了受述者身上，由此增强了影片的临场感。

二、《黑镜：潘达斯奈基》的互动叙述层次

虽然《黑镜：潘达斯奈基》与其他互动影片在互动方式的设计上并无不同，但该片在互动的形式之中，还尝试了更为复杂的跨层的叙述形式。首先，影片从内容到形式都有对“游戏”这个概念的隐喻。互动电影与游戏的界限本身就是不太明确的，有诸多在游戏平台上呈现的作品被称为互动电影，例如《暴雨》《超凡双生》，均为索尼游戏主机上发售的游戏，但在诸多的讨论中均被列为互动电影。因此，一部展示游戏制作过程的互动影片本身就具有了一定的元叙述属性：一个叙述自身的叙述。这种叙述的跨层通常意味着一种叙述体裁的成熟，或者至少是开始自身的反思。

其次，影片使用双重意动性叙述的结构来完成叙述的互动，并且不断通过叙述的跨层，试图将这一结构呈现给观众。所谓的叙述分层，赵毅衡认为是“当被叙述者转述出来的人物语言讲出一个故事，从而自成一个叙述文本时，不仅出现叙述中的叙述。此时，一层叙述中的人物变成另一层叙述的叙述者，也就是一个层次向另一个层次提供叙述者。提供叙述者的层次可以认为比被提供叙述者的层次高一层。”^⑦在《黑镜：潘达斯奈基》的叙述过程中，我们至少能找到四个明显的叙述层次：第一个层次（a）是故事主线进行的层次，即主角根据小说设计游戏，向游戏公司展出，并且拒绝或者接受公司的邀请，完成了一个劣质或者精品的游戏。主角会因为压力越来越大而向心理咨询师寻求帮助，并且在咨询的时候透露出自己小时候的故事，此为第二个层次（b）：主角作为一个次级的叙述者讲述了关于自身的故事。小时候的主角因为故意拖延母亲出门的时间，导致她错过了原本的列车，上了一辆即将发生事故致其死亡的班次，并从此留下了心理阴影。

以上两个层次是常见的叙述策略，但在影片的其他层次中，叙述的形式不断试图将作为受述者的观众暴露出来。其一是主角面对咨询师说觉得自己受到了控制，无法自己做出决定，并且明示了这个决定自己的人就是选择屏幕上按钮的观众。并且在接下来的场景中，试图抵抗观众的选择，例如在观众选择了“拉扯耳垂”后，主角用另一只手控制住了想要拉扯耳垂的一只手，或者拒绝了“把茶

水泼到电脑上”的选择之后,开始向受述者吼叫“你是谁?”。随后受述者可以选择告诉主角“我在网飞上看着你,我为你做决定”并可以进一步解释“网飞是流媒体娱乐平台,来自21世纪初”。当主角意识到自己受到控制,并试图与控制者对话时,叙述便进行了一次跨层(c)。观众与原本受述者的身份被拉开,原本受述者成为了进行选择的人,观众进入一个新的叙述层次中,观看(并代替选择)此受述者与角色的对话。

其二是上一段的情节继续后,主角来到咨询师处试图分清幻觉与真实,咨询师指出如果这是一个娱乐节目那自己与主角为何如此平淡之后,两人为了“增加戏剧性”扭打在一起,在观众选择一个“跳出窗户”的选项后,突然出现了一个打破四面墙的场景,叙述被拉进了一个次级的层次(d)。此时场外想起了导演的一声“卡”,画面呈现出了搭建的摄影棚以及众多工作人员。观众此时发现,这名扮演主角的演员没有按照规定的剧本表演打戏,并且以主角的名字称呼自己。随后,这条情节线终止。

叙述层次的设置显然应当为意义的表达服务。较为传统的(a)(b)层次相互关系是恰当合理的,小时候的经历导致了现在的一些精神问题,并且在一个情境中(a)(b)还通过主角的一次镜中穿越产生了交叉。(d)层次中试图进行电影体裁的指涉,但并没有与影片的主题产生密切的联系,因而略显脱节。有趣的是(c)层次的叙述,它首先很好地借用了媒介本身的特点,把观众点选的操纵也纳入了叙述的框架,这个框架除了将观众与叙述者拉开一定的距离之外,还巧合一般地让观众体会了一次如主角一般的不受控体验。影片在上映之后评分并不高,很多评论批评影片所谓的选项并没有真正能够影响情节,一些地方形式大于内容,甚至会有一种被强迫的感觉。这个剧作上的不完美反倒是让观众在审视自己观看过程的时候,体验到了一种不自由,受限制,进而在一个真实的维度上表达了影片的主题——虽然这种表达可能仅仅是一个无心之举。我们并不能将影片的此种巧合视为创作者的意图,因为它宣传着一种选择的自由,但实际上却强烈地限制了这种自由;如果在一个纪实的表述中不可靠的话,这个谎言理应不受吹捧。(c)(d)两个层次的这种刻意设计正是互动电影受到诟病的一个原因:电影的形式与内容经过百余年的发展已经比较完善和成熟,互动框架的加入有时难以找到一个恰当的融合点,这是从电影入手发展互动框架的局限。

三、互动电影的局限

自第一部互动电影诞生以来,从电影这种经典艺术形式出发的互动化尝试,基本没有离开选择——跳转播放的形式。这种简单的互动方式几近于蓝光碟播放界面的选项菜单、章节跳转,只不过互动电影将这些人机交互的界面纳入了故事之中,让人体会到了某种时间和意义的向度。在呈现情节中的选择时,互动电影几乎都只能依赖电影原本框架之外的语言文字符号,以一种日常对话或者文学的形式割裂着电影的视听呈现。

在赵毅衡对虚构型体裁进行的时间向度划分中,故事片与演出录音录像均属于过去现在向度的记录演示类叙述;其他常见的艺术类型如小说、叙事诗、叙事歌词属于过去向度的记录类叙述;戏剧、比赛、游戏、电子游戏则属于现在向度的演示类叙述。^⑧在这个划分中,我们能够发现互动电影的局限所在。如果互动性意味着主体之间循环往复的对话与交流,那么过去现在向度的体裁能够容纳的互动性永远都是极为有限的。因为这一类体裁必须依赖记录性的媒介来记录叙述过程,并展示给之后的受述者观看;即使受述者依然将其作为一种此时此刻展开的叙述理解,叙述的内容大多已经固定了。接受的主体并不能真正做到与叙述主体进行交流,只能获得一种交流的假象(如果固定下的叙述内容选择足够丰富)。

在《黑镜:潘达斯奈基》中,有大量的“情节结束-返回之前时间点”的设计,例如影片主角在拒绝去见咨询师,跟随另一个游戏制作人并在其家中因幻觉中选择死亡后,影片简单叙述了四个月后游戏发行,被媒体评论为普通的情节,随后便返回到咨询前的一个选项,选择是否要去心理咨询。这一回退到之前时间点的结构并非属于主线剧情,而是隐藏的框架叙述者现身,将受述者拉回到了之前的一个被叙述时间,如同看书看到一半时被另一个人换了另一个版本的,并从先前的页码继续看下去一般。受述者必然会意识到这个过程,并且就这部影片而言,因为其强迫受述者返回之前的时间点,从而打破了意动叙述的逻辑,导致了部分观众体验到“强迫感”,意识到交流的假象。可以说,这是所有过去以及过去现在时间向度的叙述体裁在试图进行互动性尝试时所面临的问题,小说与诗歌同样难以将由读者调换章节或者诗句顺序的行为纳入自身的叙述之中,这使得在这些体裁类型中的互动的尝试始终只能是先锋实验。

杰西·谢尔 (Jesse Schell) 指出, 一个好的故事必须拥有同一性, “平淡、无力和不连贯几乎成为了所有使用大量分支情节的交互式故事的通病。”^⑨《黑镜: 潘达斯奈基》正是在应对这样一个挑战, 并且也确实出现了谢尔所谓的通病。当一个悲剧给人一种可以挽回, 可以重头来过的感觉时, 它就违背了悲剧的特征, 这正是互动电影难以表达深刻悲剧主题的原因所在。

互动形式的单一, 框架与内容的脱节, 重复的信息以及深度表达能力的匮乏是此种形式互动电影的局限。之所以存在这样的问题, 是因为这种新兴的叙述形式尚未寻找到合适的意义表达途径, 只能暂时依附于经典叙述体裁, 同时也依附着经典叙述体裁对应的美学与批评标准。就此看来, 与过去时间向度紧密相关的具有记录性质的叙述体裁或许并不适合进行互动性的尝试, 因为它在本质上与互动叙述对应的未来性有所冲突。互动叙述更为合理的方式是与现在、类现在的诸种体裁的结合, 这也是很多以游戏为基础的互动电影为人津津乐道的原因之一。故事的意义总是具有未来性的, 若这种未来性不仅仅在美学与批评话语中展开, 它将更具吸引力。

注释:

①克劳福德:《游戏大师 Chris Crawford 谈互动叙事》, 方舟译, 人民邮电出版社 2015 年版, 第 24 页。

②玛丽-劳尔·瑞安:《故事的变身》, 张新军译, 译林出版社 2014 年版, 第 95 页。

③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。

④邓若俊:《屏媒时代影像互动叙事的概念范畴与潜力环节》。

⑤⑥⑦⑧赵毅衡:《广义叙述学》, 四川大学出版社 2013 年版, 第 40、57、102、1 页。

⑨Jesse Schell, The Art of Game Design: A Book of Lenses, Elsevier, 2008, p. 266.

何一杰, 西华大学文学与新闻传播学院讲师, 博士。

本文系国家社科青年项目“网络新闻‘噪音’污染与治理研究”(项目编号: 19CXW001) 阶段性成果。

责任编辑: 大理

(上接第 165 页) 现代发展机制建构, 有助于寻求当地巴人体育文化记忆发展的目标和模式, 对提升自身的文化适应力具有重要意义。

注释:

①张肖马:《对罗家坝出土青铜器的几点看法》, 《四川文物》, 2003 年第 6 期。

②王静静:《“万能”的文化解释——读格尔茨〈湿与干: 巴厘岛和摩洛哥的传统灌溉〉》, 《经济研究导刊》, 2011 年第 20 期。

③司马迁:《史记》, 中华书局, 1959 年版, 第 3038—3039 页。

④常璩:《华阳国志校补图注》, 任乃强校注, 上海古籍出版社, 1987 年版, 第 14 页。

⑤范晔:《后汉书·南蛮西南夷列传》, http://www.shuzhai.org/gushi/houhanshu/10152_3.html。

⑥张汉卿:《土家族跳丧随想录》, 《音乐研究》, 1993 年第 2 期。

⑦爱弥尔·涂尔干:《宗教生活的基本形式》, 渠东、汲喆译, 商务印书馆, 2011 年版, 第 43 页。

⑧路芳:《火的祭礼: 阿细人密祭摩仪式的人类学研究》, 北京大学出版社, 2012 年版, 第 145 页。

⑨阿莱达·阿斯曼:《回忆空间: 文化记忆的形式和变迁》, 潘璐译, 北京大学出版社, 2016 年版, 第 412 页。

⑩王杰文:《“遗产化”与后现代生活世界——基于民俗学立场的批判与反思》, 《民俗研究》, 2016 年第 4 期。

⑪史明娜、孙亮亮:《川东北客家龙舞文化的遗产化研究》, 《四川戏剧》, 2021 年第 4 期。

史明娜, 四川文理学院副研究员;

孙亮亮, 四川文理学院副教授。

本文为四川革命老区发展研究中心巴文化研究专项资助项目“川东北巴人体育文化符号摆手舞研究”(项目编号: SLQ2021BB-03)、达州市社科联 2021 年度课题“川东北巴人体育文化的价值与传承研究”的阶段性研究成果。