

竖屏网络剧的创作策略与叙事特征探析

廖子萱

中国传媒大学, 北京

收稿日期: 2022年3月1日; 录用日期: 2022年4月18日; 发布日期: 2022年4月25日

摘要

大众对智能手机的依赖不仅激发了竖屏短视频的盛行, 也促使竖屏网络剧走向流行。传统的电影与电视剧以横屏画幅为主有助于展现宏大的视觉场景与复杂的人物关系, 人们习惯以窥视的目光去接受文本。竖屏网络剧的出现不仅消解了观看的仪式性, 同时也重塑了影像呈现故事的手法。竖屏网络剧在叙事上致力于快感的营造, 人物塑造趋于扁平化, 以满足受众碎片化观影的需要。竖屏网络剧诞生于智能手机, 也意味着其具备良好的互动基因。除了便于进行二次创作等参与形式, 竖屏互动剧的诞生真正让受众在移动终端上在不同的情节点进行实时选择以导向不同的结局。竖屏网络剧的盛行, 证明了影视与受众的地位已经逐渐平等。

关键词

竖屏网络剧, 爽感, 互动

Content Strategy and Narrative Features of the Vertical Screen Online Dramas

Zixuan Liao

Communication University of China, Beijing

Received: Mar. 1st, 2022; accepted: Apr. 18th, 2022; published: Apr. 25th, 2022

Abstract

The public's reliance on smartphones has not only inspired the prevalence of vertical screen short videos, but has also contributed to the popularity of vertical screen online dramas. Traditional films and dramas, with their predominantly horizontal format, help to present grand visual scenes and complex character relationships, and people are used to receiving texts with a voyeuristic gaze. The emergence of vertical screen web series not only dissolves the ritual of viewing, but also

reshapes the way images present stories. Vertical screen web series are dedicated to the creation of a sense of pleasure in the narrative, and characterisation tends to be flattened to meet the needs of audiences. The fact that vertical screen web series are born on smart phones also means that they have a good interactive foundation. In addition to facilitating secondary creation and other forms of participation, the creation of vertical screen interactive dramas truly allows audiences to make real-time choices at different plot points on their mobile devices to guide them to different endings. The prevalence of vertical screen web series is proof that film and television are becoming equal to their audiences.

Keywords

Vertical Screen Online Dramas, Pleasurable Effects, Interaction

Copyright © 2022 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

技术的高速发展与演进，让智能手机等移动终端成为了人类生活中不可缺少的必需品。当一种媒介开始流行，其传播特性将会重塑内容文本，甚至重塑受众的心理期待与对文本的消费方式。因此，大众对智能手机依赖也激发了竖屏短视频的兴起与流行。竖屏短视频的首创于 2011 年 9 月上线的“Snapchat”平台。于是，画幅屏幕比例 3:4 和 9:16 的短视频不仅改变视频的创作模式，而且改变了人们的对待影像的习惯。如抖音、快手等短视频创作平台便充分满足了现代社会人们对于碎片化视觉体验的追求以及私密便利的竖屏观看体验的需要。

在这样的语境下，竖屏网络剧应运而生。根据竖屏网络剧的特点，其可被定义为：最短可达 1 分钟且以竖屏展现的连续剧模式。它的出现为影视剧的转型与创新提供了新的路径。

截止 2022 年 2 月 16 日，短视频平台如快手所生产的《这个男主有点冷》的播放量高达 10.4 亿，抖音平台的《恶女的告白》播放量高达 8.1 亿。腾讯，爱奇艺等视频平台也关注到了人们对竖屏影像的需求，纷纷加入到竖屏剧的创作中来，如竖屏剧《生活对我下手了》《通灵妃》《我的男友力姐姐》《王爷你的面具掉了》都收到了大众的欢迎。因此，在目前来看，竖屏网络剧市场共有两种类别：第一种类别是以 MCN 机构为代表的竖屏网络剧，大部分在短视频平台播放。而另一种类别则是视频平台主导制作的竖屏网络剧。两种类别的制作专业度与精美度存在差异，但是其创作逻辑与流行原因是相似的。

2. 竖屏视象：创作逻辑的革新

大众对于影像的接受习惯实际上已经有了不小的改变。电影从 1895 年创设初期便以横屏影像为惯例。横屏的影像制式和古典戏剧舞台的观影体验有相似之处。因此，以 16:9 为比例的横屏模式也更有助于展现宏大的视觉意境以及多主体的矛盾关系。宽阔的画幅条件促使影像更大可能地还原真实世界的复杂与暧昧。

而电影的放映形式也决定了观众在观影感受故事的时刻是持一种窥视的态度的。正如，著名的电影理论家劳拉·穆维(Laura Mulvey)便在《视觉快感和叙事性电影》便阐述了：西方的大多数主流电影试图实行一种极大程度上忽视观众存在的隔离措施以激发观众的窥视与想象。观众在窥视中便可将自身的欲

望投射在影像上以获得快感[1]。除了电影以外，电视也保持了横屏呈现影像的模式。这也促使电视剧也继承了电影的某些艺术特质，横向的构图所带来的展现多角色的戏剧性情节叙事与宏大的视觉图景的特点未被消解。大众也依旧保持着窥视的观影习惯。

当智能手机成为了普罗大众日常无法脱离的生活工具，竖屏的影像呈现也构建了新的影像叙事方式与审美路径。竖屏也让影视剧的整体创作逻辑被彻底革新了。

首先，竖屏网络剧因画幅的限制，更倾向于中小景别的影像构图。角色主体的表演成为了剧作表达的中心。画面的核心细节更容易被突出。世界的暧昧多义不再是竖屏剧意图达成的目标。“竖屏影像并不能将世界全景展现，所呈现的并非脱离身体的、全知的视角。”[2]根据竖构图的本质的特征，竖屏网络剧渴求的是用最少的将让人印象深刻的人物、人物行动以及人物之间的矛盾冲突展现出来，用大快人心的叙事模式吸引受众的注意力。例如，在竖屏网络剧《生活对我下手了》其中一集中，制作团队利用竖屏构图中十分经典的单人中近景的肖像式视觉呈现与分屏构图，在短短几分钟展现同学会中的各位同学的表面表现与内心想法的矛盾性，表现了同学多年再见时的心口不一与互相攀比，以讽刺当代人虚伪与虚荣的一面。因此，竖屏剧为内容创作者提供了与横屏影像截然不同的崭新的故事表达思路。

从影视作品的接受来看，竖屏采用与智能手机适配的 9:16 的画幅比例，这个改变首先意味着大众在观看影像时不再需要特意转动手机便可直接观看。换句话说，人们在观看横屏影像时所需的仪式化的准备过程似乎彻底被废除了。在传统的影视接受过程中，观看行为必然是一种集体性的行为。在电影院中，人们集体走进了一个仿若黑暗的洞穴的异质空间。事实上，电影院构建了现代的文化仪式场所。即“它在仪式化的运作中构造出了一个共享的文化场域。”[3]而电视的产生与流行，让影像逐步渗透进琐碎的日常生活时间里，仪式感逐步被消解。尽管如此，电视的横屏影像呈现仍然为集体共享观看而生。而到了智能手机的竖屏影像时代，观看影像是私密、个人的行为与选择。随时自主中断、更换与互动也成为了受众观影时的日常习惯。因此，竖屏影视的消费模式也在一定程度上反向影响了竖屏剧的创作旨趣。为了获得更多的受众的注意力资源，相比崇高与诗意的艺术之美，竖屏剧的创作则更关注人世间日常生活的享受与快感的浪漫表达。因此，竖屏剧的审美意趣则更趋近于享乐化、平面化、夸张化。

3. “爽快”文化：快感叙事机制的营造

宏大叙事往往指的是一种完整而全面的叙事模式。传统叙事模式主要强调用具有总体性与完整性的叙事模式对主流价值观进行合法性的证明。而竖屏剧的创作中，往往不再试图去建构一个宏大的故事世界，而是通过简单的微小叙事在短时间内去为受众的酣畅淋漓的快感服务。

在叙事上，竖屏网络剧中最为注重的快感叙事的生产有着许多生产方法与手段。

首先，快感的生产与反转故事结构息息相关。“反转叙事给年轻观众带来了挑战传统、挑战权威、挑战秩序、挑战宏大叙事的快感，释放了在现有社会规范和社会竞争中的生存压力。”[4]在传统叙事学的语境中，故事结构主要由情节、人物等因素决定。情节是叙事的中心，而人物心境的转变则是叙事的基本线索。而在反转式的故事呈现中，让人物与情节在故事结尾向出人意料的方式转变。让悬念得到解答。换句话说，反转结构的故事就是要打破受众的期待，并向其反方向发展。例如，在《生活对我下手了 2》其中的一集中，长相平平无奇且有些微胖的女主角洋子等待富有的男友接她，该男友非但不是虚构的，而且居然派直升飞机来接她。当富有男友带着洋子与其富豪父母见面时，剧情又一次打破了观众的期待。其富豪父母并没有嫌弃洋子的身份地位，反而是上流阶层的古怪滑稽的诸多禁忌与规则让洋子“嫌弃”并“逃离”。与传统的影视剧的经典桥段截然相反的剧作逻辑营造出独特的幽默感，让观众会心一笑。

其次，快感的生产与欲望的满足有着密不可分地联系。著名精神分析学学者弗洛伊德曾表示：为了

能够缓解现实生活中的痛苦，可以利用注意力转移、替代性满足以及麻醉物[5]。影视剧中的关于“爽”的快感生产营造主要是为了能够让受众可以短暂忘记现实中的身份代入到理想化的人生之中。那些现实中无法被跨越的阶层与强权可被暂时搁置，通过短暂地观看消遣获得欲望的替代性满足。例如，人物主体在受到强权压制后的快速成功复仇与战斗。或者是人物主体在逆境之中不断获得爱与帮助，最终获得成功。因此，大部分“爽感”离不开“虐心”与“成功”共同搭建。“虐心”指大部分主人公都会遭受一些悲惨境遇，但是这些矛盾与仇恨必然会立即得到解决，它的存在只为“成功”的情节作铺垫。“虐心”情节描摹的是生命的苦痛体验，只为给予受众超越平凡琐碎的真实生活的超越体验。而随之而来的“成功”情节则是将事业或爱情的成功圆满以夸张化的表演与桥段呈现，以满足观众对美好人生的渴望。如《这个男主有点冷》中的女主角需要附身到正在受到负心丈夫欺凌的女人身上，帮助其重新站起来。在报复负心丈夫的过程中与冷酷深情的富家公子相恋。所有悲伤苦情的情节桥段旨在为甜蜜幸福的核心章节的效果加成。

不可忽视的是，竖屏网络剧的快感的生产离不开叙事节奏的快速。以往的传统影视作品旨在对关键细节的层层铺垫，引诱观众对剧情进行持续地追踪。通过迟迟不告知结局，不断地对观众的情绪进行压抑。通过对观众的欲望延迟满足，诱使观众专注观看，耐心等待剧情的“反转”时刻。但是，竖屏剧刚好满足了当代观众对“快”的需求。当代社会的高速发展导致了“我们的肉身和精神，不得不随着高速运转的社会节奏来运动，我们没有了属于自己的旋律，没有了属于自己的节奏，只有日复一日、年复一年随着社会加速运动的机器一起运转”[6]。因此，具有“加速”的叙事的竖屏网络剧当然受到了当代大众的欢迎。不同于传统的影视剧必须要有起承转合的完整叙事，竖屏网络剧中的每一集都是直接进入核心的冲突的。竖屏网络剧必须在几分钟之内便展现完整的因果关系，一些需要交代的背景信息或情感细节则利用旁白或台词直接输出。例如，由腾讯平台开发制作的《通灵妃》改编自腾讯漫画IP《通灵妃》，但是竖屏剧提取了：“被迫嫁人”，“屋顶遇见”等核心桥段，在短时间内快速将主要剧情与受众共享。快手平台的短剧《秦爷的小哑巴》，女主调查身世，复仇，结婚怀孕在短短40分钟的20集剧集中完整叙述。漫长的情感铺垫在竖屏剧中不复存在。便利观众在碎片化时间内，“加速”观赏整个故事。

而在人物的构建上，为了能够满足“加速”的叙事。竖屏剧多采用福斯特在《小说面面观》里的所界定的“扁形人物”的塑造方法。扁形人物不同于圆形人物，其个性单一且类型化，性格鲜明且有夸张化的审美特征。因此，福斯特称赞扁形人物具有“历久弥新、始终如一”[7]的特质，这样的脸谱化角色是便于观众快速记忆与回想的。例如，在《生活对我下手了2》中，每一集出现的男主角都可以用一个简单的标签化名词概括，如“抠门男友”，“洁癖男友”，“高富帅男友”等。没有复杂而耐人寻味的人物性格，方便观众用最短的时间理解剧情。

4. 互动格局：影像平权与受众参与

竖屏剧天生便具有互动的基因。因为竖屏剧在诞生之初便完全适配于智能手机播放与使用模式，因此受众参与互动是十分便捷的。智能手机与网络空间的兴盛，让大众早已习惯积极使用其自主权。“在这一空间中，大众不再是社会生活的被动接受者，而变为主动参与者，主体意识空前高涨。”[8]智能手机的便携特性也让受众的参与行为变得更为容易。所以，竖屏剧的互动性征首先是指受众可以随时发起评论，并且也可以随时通过截屏，录屏的方式对影像文本素材进行二次创作与传播。竖屏网络剧根植于智能手机，是十分有利于受众在网络中与原作品文本产生对话的。

其次，与传统影视剧不同的是，竖屏剧在叙事上也增加了许多互动性的设定。传统的电视剧和网络剧遵循的叙事模式是根据线性的逻辑以构建一个完整的故事等待受众安静观赏。而中国部分竖屏剧则允许受众在移动终端上在不同的情节点进行实时选择以导向不同的结局。这一种互动，本是游戏这一种媒

介特有的特征。将游戏里的互动的性能增加到竖屏剧中，不仅是对传统电视剧的一种革新，同时也可被视为是一种影游联动的新形式。

早期便有研究指出：对故事情节的操纵感将影像用户对影像的感受，而用户若可对故事的发展有所控制，将有效使他们更沉浸于故事之中[9]。不仅如此，更有学者表示：“在与作品(媒介)的交互中，读者可以更为真切地认同故事中的人物身份，但这种真实感还获得了一种对现实中规约性因素的体验，获得类似于现实中的成就感和快乐。”[10]因此，竖屏剧或许因其互动的特质革新影视剧的叙事模式与影像消费体验。

如在《生活对我下手了 2》中，利用戏中戏的多线性叙事手法鼓励受众进行互动，观众可以根据自己的喜好选择不同的故事线以展开不同的故事情节。而在《萌宠君》这一档恋爱养成类心动体验竖屏剧，受众则以“第一人称”的形式呈现。这也就意味着受众在观看与体验的过程中是以第一人称进入到叙事之中，直接与故事中的人物产生交流。受众与文本之间的距离渐渐缩短，受众与文本之间的地位变得更为平等。

5. 结语

人类从原始时代便利用各种媒介去创作故事，无论是文学，音乐还是电影，电视剧，它都是成为人类文明与情感的有效载体。而竖屏剧的流行，意味着人类故事有了新的讲述方式。竖屏剧改变了电影缔造的横屏惯例，让竖屏成为新的画面呈现逻辑，促使审美意趣发生了改变。抛弃传统的戏剧叙事模式，竖屏剧通过其对快感的营造，为受众提供酣畅淋漓的故事阅听体验。而根植于智能手机的竖屏剧牢牢把握住了其所具备的互动优势。

竖屏剧与其它影视剧相比，其体量小，成本低，创作实践也更为灵活，因此让更多的影视工作者的创作提供了便利。但是，竖屏剧因其平面化与简短化的特征，众多竖屏剧都由类似的人物，情节与叙事节奏构成。因此，竖屏剧的内容同质化势必成为竖屏剧的局限与阻碍。为了获取更多的注意力资源，部分竖屏剧大量引入低俗恶搞的桥段，在审美性，深刻性过于缺失确实需要引起警醒与反思。

参考文献

- [1] 劳拉·穆尔维. 视觉快感与叙事性电影. 电影理论读本(修订版) [M]. 范倍, 李二仕, 译, 杨远婴, 主编. 北京: 北京联合出版公司, 2017: 522-531.
- [2] 加布里埃尔·梅诺蒂, 陈朝彦. 竖屏影像: 对“错误”的屏幕宽高比的媒介考古[J]. 北京电影学院学报, 2021(12): 37-44.
- [3] 陈晓云. 现代电影院文化涵义的双重读解[J]. 文艺研究, 2009(8): 592-598.
- [4] 林进桃, 沈媛媛. 迷你剧《陈翔六点半》: 网络短视频的反转叙事与文化审视[J]. 电影评介, 2019(7): 107-112.
- [5] [奥]弗洛伊德. 一种幻想的未来文明及其不满[M]. 严志军, 张沫, 译. 石家庄: 河北教育出版社, 2003: 68-70.
- [6] 蓝江. 可能超越社会加速吗?——读哈特穆特·罗萨的《新异化的诞生》[J]. 中国图书评论, 2018(7): 9-17.
- [7] E. M.福斯特. 小说面面观[M]. 朱乃长, 译. 北京: 中国对外翻译出版公司, 2002: 181.
- [8] 姜正君. “短视频”文化盛宴的文化哲学审思——基于大众文化批判理论的视角[J]. 新疆社会科学, 2020(2): 97-107.
- [9] Ryan, M. (2001) Narrative as Virtual Reality. Johns Hopkins University Press, Baltimore, 632.
- [10] 王正中. 新媒体交互叙事中的身份认同[J]. 安徽大学学报(哲学社会科学版), 2017, 41(3): 129-135.