

# 计算机技术视域下的超文本文学

陈 琴

(福建师范大学文学院, 福建 福州 350007)

**摘 要:** 超文本文学是文学与技术“联姻”的产物。计算机技术发展带来的人机交互界面以及超链接技术手段为超文本文学提供迥异于印刷文本的新特质。这些新质表现在文学文本呈现、文本阅读与写作方面。超文本文学文本结构的多线性、阅读上交互性, 通过链接形成的文本意义的动态增殖属性也是在计算机技术的协助下得以实现。

**关键词:** 计算机技术; 超文本文学; 人机交互界面; 超链接

中图分类号: I06

文献标识码: A

文章编号: 1000-5285(2013)05-0095-09

在世界范围, 数字信息技术正在急速发展, 比特传播方式开始迅猛崛起。文学, 这一拥有将近五千年历史的古老艺术形式, 与新兴的超文本科技“联姻”、碰撞, 生成了超文本文学。“超文本文学”主要是以比特编码产生的文本, 在文本内部运用超链接技术将文本片段、图像、音频、视频按照一定语法规则相链接, 读者可以多次选择不同的路径进行阅读。计算机技术为超文本文学提供了人机交互界面, 超文本技术也为其提供了超链接(hyperlink), 新兴的技术手段的使用为超文本文学带来迥异于印刷文本的新特质。

## 一、人机交互界面带来的文学特质

“人机交互界面”(Human-computer interaction) 在维基百科中的定义是“研究、规划和设计人与电脑之间的交互行为的学科, 常被认为是电子信息技术, 行为科学、设计和一些其他领域学科相互交叉而成”<sup>①</sup>。人机交互界面分为输入(Input)与输出(Output)两种, 输入界面主要是鼠标、键盘, 而输出设备是计算机或其他电子设备的显示屏。麦克卢汉的“媒介即是讯息”的观点意味着新的技术将会给旧有的事物提供新的尺度。计算机所提供的人机交互界面成为文学展示的新的平台和媒介, 了解超文本文学与传统文学的基本区别, 也应从超文本文学的输出方式——屏幕上的“窗口”和输入设备——鼠标、键盘开始。

### (一) 不同的文本呈现方式——“窗口”与纸张

从羊皮纸、纸莎草记事到古腾堡发明现代印刷术, 线性记事的历史渊源流长。传统印刷文本一般以纸张为载体, 书籍页与页之间标注页码联系, 装订成册, 以目录揭示其层级化结构。语言被固定于物质载体上, 可以供给读者反复咀嚼、品味。而“视窗”, 也叫“窗口”。在超文本文学概念下, 是用户与超文本程序产生的可视化界面进行交互活动的一个平台, 呈现一个节点里的文本内容。比起纸质文本在规模上的一望既知, 一部超文本文学作品没有页码也没有目录, 就好比一座冰山, 露出来的仅仅是呈现在窗口的一小部分, 而水面以下(窗口以外)的文本世界浮动着形形色色的“潜在文本”, 读者无法窥其全貌。

例: 图一是戴恩(Dane)的超文本作品《他》(Him)的一个截图<sup>②</sup>, 通过鼠标点击左侧一排圆形进行“翻页”, 没有返回键。圆形按钮大小一致没有差别, 读者只能根据随意性点击链接, 无法获

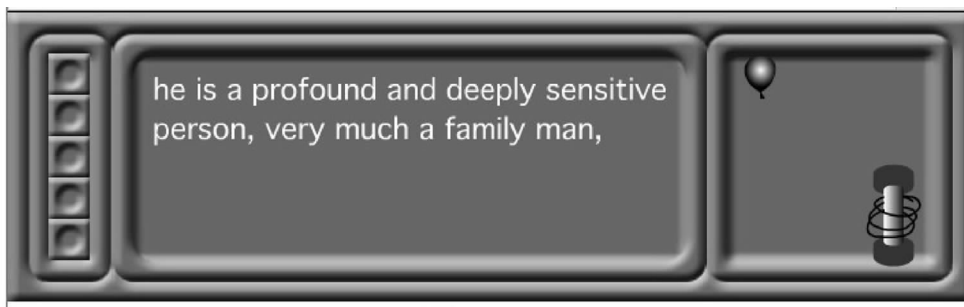
收稿日期: 2012-11-21

作者简介: 陈琴(1988—), 女, 福建福州人, 福建师范大学文学院2010级硕士研究生。

① Human-computer interaction. [http://en.wikipedia.org/wiki/Human-machine\\_interaction](http://en.wikipedia.org/wiki/Human-machine_interaction)

② dane. him. <http://www.eastgate.com/him/him.html>

悉点击不同的按钮对小说情节发展有什么影响。



图一

窗口这个界面,最适宜展示没有重量、却结构繁复、体积庞大的超文本文学作品。大部分超文本的作品页面的切换都是在窗口内部刷新得到,而不是在显示器上平铺出一个个新窗口。每次阅读的“路径”,如果没有导览图,实际上是一种虚拟的、无形的存在。每次点击呈现在读者面前的,只有刷新后窗口内的文本,读者无法获知自己将走向“何方”,或有几条路径与此页相连,自己点击选择的路径又和其他的有何不同。在大部分超文本作品中,由于窗口只是内部刷新而不是打开新窗口,导致阅读路径无法保存,有时甚至连“书签”<sup>①</sup>都无法保存。片段在每一次点击之后就只能通过“返回”才能反向追溯自己阅读的历程。“窗口”,正如这个术语本身带有的隐喻性一样,让人无法获知外面世界的全貌,不知道它遮蔽了什么又显示了什么,能从它往外看见的永远只是部分的又瞬息万变的世界。而这样未知的陌生的文本结构对读者提供了一种心理暗示:不知道自己在文本何处、不知道自己向文本何处、不知文本何时终结,读者像在迷宫中探寻。这也是超文本阅读中迷途问题的产生由来。

窗口以及窗口背后的计算机储蓄的特点也带来了印刷文本不及的优势。在传统文本阅读上,窗口之间切换与印刷文本的翻页体验基本一致。而像《作品第一号》、图像诗、《芬尼根守灵夜》等具有超文本性的作品,如果将其合理电子化并以窗口呈现,那么窗口的优势就比较明显了。窗口在实现交互性上有着显著的优势,其优势主要体现在页面切换的无缝化转接以及设置具有逻辑性链接的便利性。以《作品第一号》为例,小说的确充分挖掘了纸质载体所能提供的文本的多义性和阅读的开放性。与一般的超文本小说节点/窗口之间根据一定逻辑法则的连接相比较,《作品第一号》每个文本单元之间的组合却几乎是任意的(通过随意洗牌、随意抽取),因此它甚至以“纸质之躯”提供了比很多电子超文本小说更丰富的路径。但问题是,“丰富”并不一定带来“自由”,艺术的审美效果也不完全是大量、充足的路径所能决定的。因为即便是电子超文本,也不可能不根据一定的意义逻辑而使每个字“都充当关键词成为潜入另一个文本的通道”,因为这样可能导致对意义的迷惑和质问——“不计其数的意义会不会等于没有意义”<sup>②</sup>。当纸质媒体的文本片段,完全随意地组合,虽然得到不计其数的组合,会不会极大消解了小说的表意能力?虽然,断裂的表意锁链在后现代艺术作品时常出现。但萨波塔对小说的表意也不是没有要求的,仍然追求故事情节和因果发展<sup>③</sup>。萨波塔的小说虽具备了超文本文学一些重要特点,如交互性、开放性,但由于纸质文本因为自身体积局限,提供给读者的选择链接的数量和质量(指文本的逻辑性、连贯性、可读性)有限。当打破了数量和质量之间的平衡的时候,对文本表意的迷惑也就产生了。因此,作为超文本小说的媒介而言,电子载体——窗口,由于其链接的灵活性、计算机空间的凝缩性,相比纸质媒介占据比较明显的优势。当然,这种

① 在电子文档中,通过插入“书签”标记阅读到什么地方,类似于纸质书籍书签的用法,电子“书签”广泛运用与网页、pdf、caj、word 文档等。网页超文本作品和 CD 版作品几乎都无法保存书签,每打开一次都是作品的“第一页”。

② 南帆《双重视域:当代电子文化分析》,南京:江苏人民出版社,2001 年,第 264 页。

③ 参见马克·萨波塔《致〈作品第一号〉的中国读者》//《〈作品第一号〉导读》,长春:吉林出版集团有限责任公司,2010 年,第 19 页。

优势在短诗、短篇小说中体现得不是那么明显。一般说来,篇幅越长、多媒体材料越丰富、交互的链接越多的超文本文学,其运用超文本技术进行呈现而不是纸质载体呈现的优势会更明显。

### (二) 不同的文本阅读方式——翻页与信息输入

与印刷文本中常规的翻页行为这样纯物理性的动作不同,使用鼠标点击链接或者键入单词后的跳页,实际上是一个向超文本阅读程序输入信息的过程:计算机接到指令后翻译成算式后计算,得到结果后发送给控制部件执行指令,这个指令所联系的结果被翻译成自然语言呈现在显示屏上。用语言解释这一过程似乎非常繁琐,但计算机实际运作过程却极其迅速。从印刷文本与超文本作品阅读中“翻页”的原理分析中可以发现,超文本作品的阅读实质上是一个输出信息然后获得信息的过程。这种读者与文本的交互性对文学阅读产生的意义主要表现在,超文本作品的产生需要读者赋予其意义:读者通过按动鼠标点击或通过键盘输入单词进行翻页,调动自身的审美情趣或者知识背景来与文本进行交互。超文本中文本与读者之间的交互关系,是读者通过在鼠标、键盘上的点击与输入的行为提供信息反馈,参与作品进程,赋予文本片段意义,体验作品情境。可以说,超文本“作品”在被阅读之前是不存在的,不像印刷作品即便没有读者的翻动也客观存在、具有基本的意义,而超文本文学在未被阅读的时刻,犹如一堆乱麻上的语言碎片,无法成为“作品”。

### (三) 不同的文本写作方式——超文本写作

超文本的写作这一新兴事物有两个参照系,一个是与同为人机交互界面写作的网络文学,另一个是传统印刷文学。首先,从与超文本文学概念容易产生混淆的“网络文学”方面来探讨。根据欧阳友权对网络文学分类,根据文体可以将网络文学分为三种“一、栖身于网络的文学,即所有进入计算机网络的文学作品”<sup>①</sup>、“二、网络超文本文学”;“三、多媒体文学”。<sup>②</sup>而超文本文学与网络文学的区别主要表现在:1. 超文本文学并不一定都存在于网络上,以CD介质的超文本如果没有授权给网站,就不能在网络空间读到。而网络文学,无论是网络首发还是电子化的传统文本,至少要满足在网络上能阅读这一条件;2. 虽然网络文学包括以上三个种类,但从中国、乃至世界的“网络文学”作品和受众的数量来看,网络文学的主体应该是由分类中的第一种构成的,网络超文本文学在网络文学中占据的相对数量是非常少的。3. 超文本文学一般意味着具有多线性可选择的链接或能够通过网络更新产生动态文本,而数量最为庞大、人们日常最熟悉的第一类网络文学,一般采用的是同传统阅读方式一样的线性阅读的方式——通过“下一页”链接(对应于印刷文本的翻页动作)进行阅读。二者特性迥异导致阅读方式和文学意义上的巨大差别。4. 第一类网络文学的作者基本是在程序员搭建出来的技术平台上用鼠标、键盘替代传统用笔写作的功能,对作者自身技术水平要求不高;而对于多媒体文学,其部分与超文本文学交叉,需要创作者具有较高计算机技术水平。

辨析完“超文本文学”与“网络文学”这两个重要概念的差异,也应该重视在创作方面其与印刷文本的差别。超文本文学的创意的技术难度比人们最广泛接触到的那些网络文学和传统的印刷文本要大,其创作者要么需要掌握较高的计算机软件操作、网页制作水平,要么需要购买超文本专门的写作软件。超文本作品的“写作”软件主要有HyperCard、Flash、Oracle Media Objects、Director等等,有的作者直接制作超文本作品网页,或者直接编写自己的写作平台。在超文本文学写作中常用到的“故事空间”(Storyspace, \$295)是一个价格不菲但在技术上能化难为易的软件,对写作者的文化背景和技术水平要求不高,可以使写作者仅需掌握日常需要的输入技术,便可编辑出结构复杂、变化莫测、多线程发展的超文本。可以发现,超文本相对于印刷文学,不仅对写作者文学创造力有所要求,对其计算机技术水平或是经济能力也有一定要求。

### 二、超链接技术带来的文学新质

窗口呈现了文本内容,而超链接沟通了文本内容。“链接是超文本的特色所在。它本质上是两个

<sup>①</sup> 欧阳友权认为将这类作品(包括印刷作品的电子化)归为网络文学,称其为“网络文学”只是习惯叫法,实际上这个归类受到很多质疑。但总的来说,国内外对于“网络文学”的界定和划分与引文中欧阳友权的划分基本一致。

<sup>②</sup> 欧阳友权《网络文学本体论》,北京:中国文联出版社,2004年,第138-139页。

或者更多文本单位之间的联系,允许读者从这一文本单位跨越到另一个文本单位”<sup>①</sup>。超链接的加入给超文本文学带来了新的特质。具体来说,链接序列带来的能指链使超文本的意义不断漂浮,成为一个动态结构;链接技术的运用使超文本轻松、灵活地实现传统文本难以达到的多线性结构;链接所提供的文本与读者之间的动态交互使超文本的写作主体将叙事的权力、文本建构的功能部分让渡给了读者。

### (一) 链接成序: 漂浮的能指

能指、所指这对概念是由现代语言学家索绪尔(Ferdinand de saussure)创造出来的。随着俄国形式主义、法国结构主义,以及罗兰·巴特、拉康、雅克·德里达等人对能指、所指这对语言学的概念进一步的探讨和延伸,能指、所指成为一对文学理论、乃至哲学范畴的概念。拉康解构了所指/能指这对概念,他用 S/s 这个公式标识出能指与所指之间已经被割裂的关系。在拉康眼中,能指与能指构成的能指链(chainé signifiante)才是语言的关键。而超文本通过链接将一个个文本片段串成一个整体的表意链条,也就是形成一条能指链。单独的文段的意义是悬浮着、延迟的,当点击不同的链接使不同的片段之间相遇,原先单独文段的所指开始滑动。如道格拉斯(J. Y. Douglas)作品《我什么也没说》中当读者选择了“你还记得雪莉?”这个链接后,页面上出现了这个节点的小说内容(这段小说内容简称为 a):

你还记得雪莉么?我弟弟卢克的女友:那个和卢克在哈姆川克的领薪处乱糟糟地闹腾的姑娘;卢克劝她戒酒,就把半空的“塔卫兵”牌啤酒瓶子往他头上丢去的那个姑娘;那个被卢克用肘击腹部就像旧棉袄被折叠一样弓起来跌倒在地的姑娘。

你想起她来了吧。

她死了。<sup>②</sup>

而小说内容下方出现三条链接“注定会发生”、“他正握住她的脚”、“我们必须断绝(念想)”。如果点击“注定会发生”,接下来的故事大致围绕雪莉因为喝得烂醉导致车祸死亡、以及车祸巨大撞击给人的恐怖伤害;若点击“他正握住她的脚”,则接下来故事的主人公是卢克,他握住死去雪莉的脚,而后再一次又一次去车祸现场寻找遗物;而点击“我们必须断绝(念想)”,主要探讨“死亡”这个哲学话题后,转向其他人的故事<sup>③</sup>。a 这一文本片段本身,及其提供的对人物形象的基本印象作为所指:1. 雪莉、卢克都有些叛逆不羁;2. 雪莉爱喝酒;3. 卢克会打雪莉。而这些所指的意义是不完全在场的,当通过不同“链接”选择的不同,文本表现的意义也会发生改变,如连接“注定会发生”后,a 中文字所指的意义就会发生改变,雪莉是一个嗜酒并且屡教不改(男友劝戒酒还暴力回应)的“不良”的女人,她的死有些自作自受的意味;而连接“他正握住她的脚”,a 中对男友卢克的能指就发生改变,他是粗暴的,会打女人,但他很爱雪莉,连她的发卡都要枕在枕头下。正如拉康所言“意义坚持在能指链中,但链环中的任何成份都不存在于它的某个时刻本身所能表示的意义之中。”<sup>④</sup>对于超文本文学而言,意义分布在每次阅读链接成序所带来的能指链上。当读者阅读超文本的一个文本片段时,意义总是悬浮着,那些像 a 一样的文本片段,它的能指只有通过其他片段的能指才能确定自己位置和意义。超文本通过链接技术实现了“一个能指把我转给另一个能指,另一个能指再将我转给另一个,后来的意义改变着前面的意义”<sup>⑤</sup>。这样的语言的指涉结构,没有单个文本块的意义是充分的、纯粹的,意义总是由一个能指漂浮向另一个能指,而被压在能指之下的所指则通过一个个链接不断滑动、延伸。

① 黄鸣奋《超文本诗学》,厦门:厦门大学出版社,2002年,第118页。

② Jane Douglas. I Have Said Nothing [DB/OL]. [http://www.wnorton.com/college/english/pmaf/hypertext/ihsn/do\\_you\\_remember\\_Sherry.html](http://www.wnorton.com/college/english/pmaf/hypertext/ihsn/do_you_remember_Sherry.html)

③ 因为是超文本小说,在这个链接之后还有许多链接将故事不断发展、分叉开来,笔者举出的这三种“接下来的故事”是“你还记得雪莉?”这个节点后5-10个节点内的故事走向。

④ [法]拉康《拉康选集》,褚孝泉译,上海:上海三联出版社,2001年,第433页。

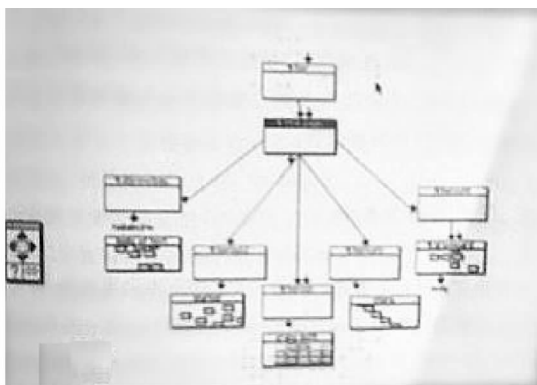
⑤ [英]特蕾·伊格尔顿《二十世纪西方文学理论》,伍晓明译,西安:陕西师范大学出版社,1987年,第141-142页。



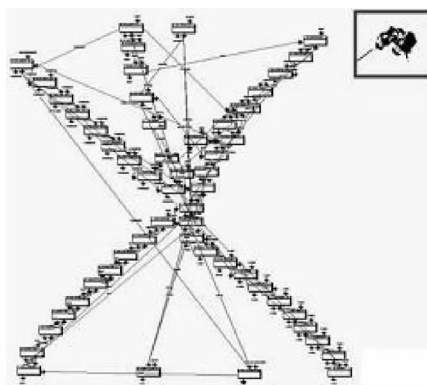
## (二) 多线性文本结构

手抄本、印刷文本的时代,基本上是线性文本占据统治地位。在逻各斯中心主义的传统中,线性文本是围绕主题按照一定的时间顺序对文本材料进行有逻辑的组织,有着开端、中段、结尾。这点在叙事文体中表现得更突出。而20世纪后半叶以来,有少部分作家开始尝试将类似“碎片式”、“歧路”、“链接式跳跃”这样的结构形式引入文学写作,这些作品也就成为了原型超文本。如科塔萨尔的《跳房子》,在一本书中包含“许多本书”,可以在章节之间“跳房子”——跳跃式阅读。用作者提供的两种阅读方式可以看出这本书包含的主要“两部小说”,其余的阅读方式也能产生不同的小说,待读者发掘。这些原型超文本正是印刷时代开掘多线性文本结构的尝试。

德里达在《论文字学》中肯定了非线性/多线性写作与阅读的价值“写作,扎根于非线性写作的历史”<sup>①</sup>,他还在“线性写作实际上是书本的终结”这个论断的注解中谈到“科学思想由于必须通过印刷渠道来表现而相当受限。毫无疑问,如果可以通过一些步骤使书本中各种向度的、不同章节的所有内容都能同时呈现,作者和使用者都能发现这带来的极大的优点。”<sup>②</sup>随着超链接技术的发明,超链接能高效地辅助多线程、多向度的文本同时呈现、或使之作为关键词、图标供以随时调用的优势已经显而易见了。原型超文本以及电子超文本等种种尝试,究其根本,正是人类思维本身以联想来组织信息的发散性与线性文本以逻辑、层级化结构的冲突导致的。传统线性思维对应人类思维中的逻辑性,多线性、非线性思维对应人类思维中的发散性。在长期印刷文化的统治下,多线性思维一直处于被忽视的、被压抑的地位。但随着新科技手段的产生和发展,以及人类思维的不断变革,丰富冗杂的现代性经验已经难以完全用线性文本来表现。当计算机发明渐渐普及,人类长久以来渴望跳出纸张束缚,追随思维漫游驰骋的愿望得以逐步实现。伴随着计算机和互联网产生的超链接技术也为电子超文本带来的新质,其为超文本文学进行多线性的文本结构设置提供强大的技术支持。



图二 谢丽·杰克逊 (Shelley Jackson) 的《拼缀女郎》(Patchwork Girl) 的认知地图<sup>③</sup>



图三 道格拉斯 (J. Y. Douglas) 作品《我什么也没说》(I have said nothing) 的总结结构图<sup>④</sup>

从图二、三的超文本总结结构图可以比较直观地感受到文本的阅读路径是多线程的。如图二,箭头指向不同的方格图形,方格图形上标注节点的提示词。可以看出小说有主要几个阅读路径,而不同路径内部还有众多节点,通过超链接来交织穿越。显而易见,超文本文学内节点之间不是单线连接的,节点可由多线、单/双向连接。这种结构既不完全是树形,也不完全是网状,而从理论上,类似德勒兹提出的“根茎”概念。德勒兹在《千高原》中提出了“根茎”(rhizome)式的世界形像。“它

① Derrida. Of Grammatology. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997, 85.

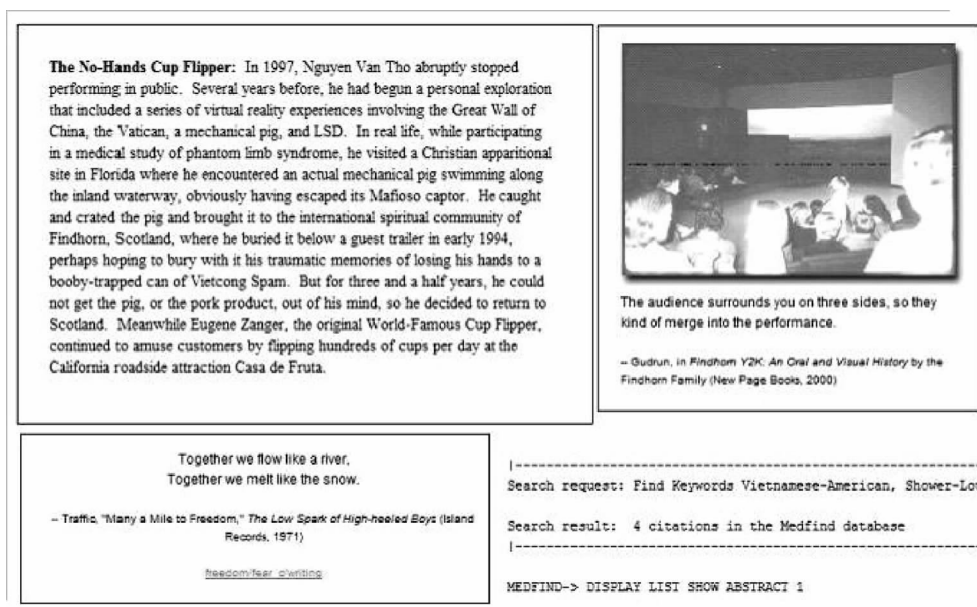
② Derrida. Of Grammatology. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997, 332 - 333.

③ Shelley Jackson. Patchwork Girl. Watertown MA: Eastgate Systems, 1995.

④ Jane Douglas. I Have Said Nothing. [http://www.wnorton.com/college/english/pmaf/hypertext/ihsn/do\\_you\\_remember\\_Sher-ry.html](http://www.wnorton.com/college/english/pmaf/hypertext/ihsn/do_you_remember_Sher-ry.html)



图四 苏绍连 超文本诗歌《纸鹤》



图五

(块茎)不是由单位、而是由维度(或确切地说是变动的方向)所构成。它没有开端也没有终结,而是始终处于中间,由此它生长并漫溢。它形成了 $n$ 维的、线性的多元体,既没有主体也没有客体,可以被展开于一个容贯的平面之上……根茎是一种反-谱系。它是一种短时记忆,甚或一种反记忆。……根茎是一个去中心化、非等级化和非示意的系统……它仅仅为一种状态的流通所界定。”<sup>①</sup>赛博空间——这一巨型超文本系统与“根茎”极其相似,从超文本文学实践上看,超文本文学去中心化、去层级化的多线性结构;对作者叙述权力的分权和瓦解;由多种可能路径而不是固定单元组成;文本情节的短时性、随机性;追求创作的过程而不是结果;这些都证实它具有根茎的众多重要性状。以根茎来隐喻超文本文学便于人们思考超文本由于采用链接、窗口技术构成的多线性结构的带来的多维度

① [法]德勒兹、加塔利《资本主义与精神分裂:千高原》,姜宇辉译,上海:上海书店出版社,2010年,第28页。

的意义。(1) 将原先作者承担的几乎全部的叙述者的职能,与读者分享。读者在通过点击链接产生的信息交互过程中,将那些断裂、碎片化、重复的故事或诗歌句子拼贴在一起,从而建构自己的文本,进行自己的意义生产。如图四为苏绍连的超文本诗歌《纸鹤》截图<sup>①</sup>,屏幕下方有一堆白色的纸鹤。点击到其中特定的7只纸鹤的时候屏幕上会显示7句不同的诗,比如图片中已经显示的“我们陪着无助的流星,一起掠过纷乱的世界。”诗意的建构需要读者不断点击、寻找这堆纸鹤中的诗歌链接,每位读者由于阅读时点击的链接不同,所呈现诗句的顺序也不同,“寻找”这一动作持续时间不同(有的人可能刚好每次都点击到了有诗句的那几只纸鹤,有的人把每一只点击遍了才找到这7句诗,有的人找到2、3句就没耐心继续寻找了),这么多个“不同”构成了这样短短一首诗的多线性结构,读者就在这结构中,在“寻找-错失”、“寻找-得到”、“寻找-放弃”这些建构抒情意义的动作中游牧,诗歌的多元意义由此产生。(2) 多线性结构带来去中心、碎片化的叙事、抒情方式。文本本身多线性的结构,瓦解了单线式中心集中、叙事聚焦的传统文学特质。多条故事主线,乃至碎片化、杂烩式的文本拼贴,这样的结构本身就无法找到一个固定、稳固的中心和意义。为了符合文本的多线性结构,超文本文学的写作主体在创作的时候,为了使作品满足在能链接间肆意跳跃、游牧,在文本片段的写作上,有意将文字处理得模棱两可,语态、时态不定,“以便放在任何一个时空场景都不至显得太突兀”<sup>②</sup>。此外,作者还将众多光影声色、不同文体的互文性的元素纳入文本结构,如图五为理查德·霍尔顿的《芬德霍恩的癫狂菲恩斯基》小说中四个不同文体页面的截图<sup>③</sup>。在这部小说中充溢着人名与地名的注释,真实与虚拟界线模糊的报纸、书籍文摘、编程代码、横跨原始与后现代风格的插画、元小说式的语言等等,都与文本的路径有着或隐或显的互文指涉。读者在阅读的时候不断被这些小说情节以外的“岔路”引开又返回,不断从文本片段的罅隙中建构新的意义。在多线式结构中,这种拼贴消解了意义的深度,冲散了文本的聚焦,使文本逻辑和意义如星群般零散在总文本之中,最终达到去中心、碎片化的叙事、抒情方式。

### (三) 交互性阅读

读者与文本进行交互活动自古有之。在口传文学、手抄本文学时期,文本由讲唱者、誊写者接受的过程中进行的修改,即是一种交互活动。然而,当文艺进入印刷、影视时代,书籍、电影、电视剧等等文艺作品,因为传播渠道的单向性,作者与读者、文本与受众难以进行交互行为。网络时代来临,电子游戏,这个娱乐、艺术、技术的杂交儿优先实现了广泛的交互性叙事。而戏剧、诗歌、小说、电影方面,有少量先锋的实践:比如在戏剧方面,刘晓义的《11·即兴郭宝崑》,在演出中将著名戏剧家郭宝崑的17部作品浓缩、拼贴。演员的“表演”有很大的即兴成分,而观众的语言、表情、动作影响着演员对“剧本”不断进行改造;又如影视方面,国内已经有了几十部网络互动剧,如《电车男追女记》、《宅男最后的120小时》等,结构与超文本小说非常类似。

除了视觉艺术方面的交互叙事的尝试,随着超链接技术的广泛应用,文学方面的交互性得以实现。超文本文学的交互性与印刷文学读者的能动性的差别就在于,超文本文学的读者不仅能像印刷文学读者那样根据自身的价值、情感参与文本意义建构,更能借助超链接技术直接参与到文本本身的建构。具体来说,读者/用户通过点击超链接来改变不同文段阅读顺序,或是通过选择/放弃点击页面上超链接而选择读取哪一个文本片段。有学者称超文本的读者为写-读者,因为读者也承担了叙事的功能。实际上,读者在阅读超文本小说与诗歌中交互的行为是有限的。俄国形式主义者提出了故事(fabula)和情节(sjuzet)的概念,故事是按所发生的时间顺序排列下来的事件的集合,是作品的原材料,而情节是被讲述出来的故事。超文本文学阅读当中,读者实质上参与的仅仅是情节层面的动态交互。而对于故事层面,读者只能在超文本写作主体给定的内容中不断曳航,无法进行改动。

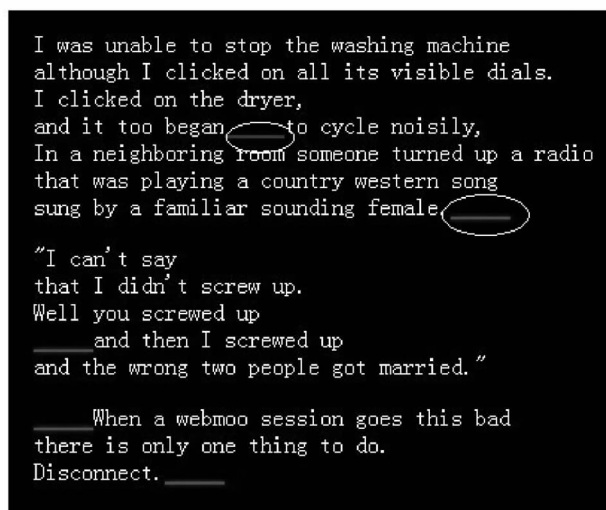
在日常生活中,常常听到人们看书或电影时说这样的话“真希望XX和XX能在一起”,“要是

① 苏绍连《纸鹤》, <http://myweb.hinet.net/home2/poetry/flashpoem/index.html>.

② 参见李顺兴《非线性叙事议题》, <http://benz.nchu.edu.tw/~garden/gardem.htm>.

③ Richard Holoeton. *Figurski at Findhorn on Acid*. Watertown MA: Eastgate Systems, 2001.

XX 不要死就好了”。尽管读者承担的叙事功能是有限的,但在超文本文学中,读者第一次拥有了对情节发展一定程度的掌控权。用电子游戏这种交互叙事来稍加类比就能发现,在玩电子游戏的时候,玩家常常因为不小心走错了一步而扼腕叹息,或是碰巧险胜而喜不自禁。超文本文学阅读心理与其有一些类似之处,从读者的阅读心理层面来看,交互体现的不仅是信息的运作,更是理念的碰撞、情感的互动<sup>①</sup>。这种被完形的渴望驱动的交互式阅读使读者更能设身处地去体验人物遇到的困境、迷惑、追求,在文本结构中寻找动态生成的意义,体验解谜、“寻宝”、思辨的乐趣。而这样具体的点击链接、输入指令等动作强化了读者/用户在心理体验层面上与文本的交融。有时,文本文学模仿生活的随机性给予读者碎片化、随机发生的事件,使读者与主人公一同进入限知视角。如在平板电脑上阅读的《小红帽的故事》(Little Red Riding Hood Jarnaby),是一个简单的经典文本的超文本化改编,故事根据人物小红帽、外婆、狼、猎人分为四条路径,彼此之间可以交叉游历,每一个人物的视角都受限:如不知为什么猎人突然出现救了小红帽,外婆被关在衣橱里听到声音却不知发生了什么,读者在好奇心的驱使下会不断在线索间跳跃、解谜,积极参与文本建构。“超文本程序鼓励读者把文本看作他或者她可以在其间创立自己的链接的符号域或符号网。”<sup>②</sup>而读者正是积极地通过超链接进行交互阅读,穿越一个个悬念,把故事从胚胎孕育为情节、小说。仍应注意的是,并不是所有的超链接都能给读者接下来故事发展的提示,启示读者选择他们偏爱的情节走向。虽然兰道和德兰尼都认为超链接的修辞需要做到为读者提供出发点或目的地的信息,比如在《下午:一个故事》中,在“yes2”这个文段,点击 yes/no 都会指向默认路径“yes3”文段,而点击文段中“< I'll admit—he says—she hasn't been the same since she had her womb reamed. >”句子中的“womb”(子宫)或“reamed”(穿孔、扩张),则会指向一段隐喻子宫功能缺失的带有元小说意味的诗句,在这种情况下,链接本身提供的信息与链接的目的地是相关的。然而,有的超链接并没有提供太多对于读者选择效果的提示,或者,即便经过超文本写作主体精心设置,但读者也可能因为“意图谬误”不清楚选择点击不同链接会引向什么样的路径。比如朱迪·马洛伊(Judy Malloy)的网络超文本小说《LOve One》,如图六<sup>③</sup>,图中圈出的蓝色与红色的横线就是通往下一页的超链接,除了位置不同,和红蓝颜色区别,读者没有任何信息了解点击后会产生什么选择效果。面对这样信息匮乏、不可预见性的链接设置,读者的交互选择则是随意的。因此,超文本的写作主体虽然将叙事的权力、文本建构的功能部分让渡给了读者,但这些权利和功能的实现也与链接的修辞与设置的指向性和明确性相关。



图六

罗兰·巴特将文本分为两种,引人阅读之文(le lisible)和引人写作之文(le scriptible),又称可读性文本和可写性文本。通过人机交互界面以及超链接技术的运用,超文本文学避免了可读性文本阅读“读者闲置”的缺陷。相对于意义有限、结构封闭的可读性文本,超文本文学内涵和外延不断撒播、漂移、相互颠覆、自相矛盾,文本的意义不断动态增殖,成为永不终止的运作;而其多线性的文

① 注:这种情况指的是读者没有遇到迷途问题。

② [美]马克·波斯特《第二媒介时代》,范静哗译,南京:南京大学出版社,2000年,第99页。

③ Judy Malloy. LOve One, <http://www.eastgate.com/malloy/love22.html>. 注:图中圆圈为笔者所加。



本结构,为文学带来非中心、无焦点的叙事和抒情,模拟了现实的随机性和人类社会的“碎片化模式”<sup>①</sup>,以多线程、非线性的结构的载体实现了人类联想的自由恣意;其交互性革新了文学的阅读方式,激发人本身能动性和追求自由、创造的本性,读者不再仅仅是消极的文学的消费者,而向积极的生成者靠拢。超文本文学通过人机交互界面技术以及超链接技术,将文学由成品转化为过程,实现了巴特心中的“理想文本”。

(责任编辑:陈 颖)

## Hypertext Literature in the Perspective of Computer Technology

CHEN Shen

(College of Chinese Language and Literature, Fujian Normal University, Fuzhou 350007, China)

**Abstract:** With the help of computer technology, the hypertext literature is born. The development of computer science makes hypertext literature some new features by introducing Man-Machine Interface and Hyperlink. These new features involve the presentation of texts, reading and writing. Multilinear structure, interactive reading process and dynamic proliferation of text meaning produced by hyperlinks come into being with the aid of computer technology.

**Key words:** Computer technology, hypertext literature, man-machine interface, hyperlink



<sup>①</sup> Berners-Lee, Tim: Hypertext and our Collective Destiny, [http://www.w3.org/Talks/9510\\_Bush/Talk.html](http://www.w3.org/Talks/9510_Bush/Talk.html)