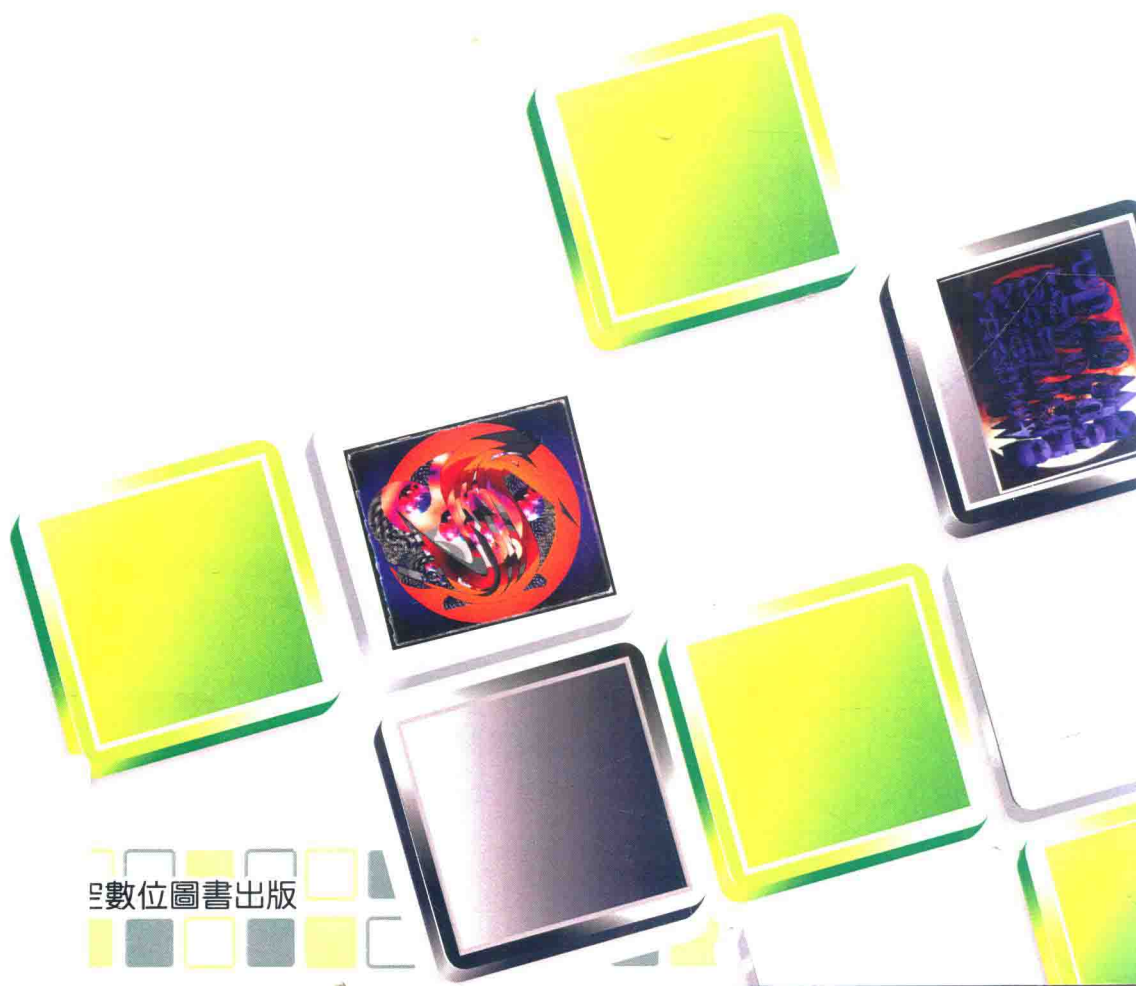


美麗新文字： 數位文學形式研究

Brave New Word: A Study of Form in Digital Literature

李順興/著



數位圖書出版



美麗新文字：數位文學形式研究

Brave New Word: A Study of Form in Digital Literature 李順興／著

天空數位圖書

美麗新文字：數位文學形式研究

國家圖書館出版品預行編目資料

美麗新文字：數位文學形式研究/ 李順興 著.--臺中市：天空數位圖書, 2012.09

面：17X23 公分

ISBN：978-986-5955-09-0（平裝）

1.文學 2.數位化 3.超文本 4.文集

810.29

101018169

發行人：許清龍

出版者：天空數位圖書有限公司

作者：李順興

版面編輯：王思懿

美工設計：設計組

出版日期：2012年09月30日（初版）

銀行名稱：合作金庫銀行南台中分行

銀行帳戶：天空數位圖書有限公司

銀行帳號：006-1070717811498

郵政帳戶：天空數位圖書有限公司

劃撥帳號：22670142

定價：新台幣 390 元整

版權所有請勿仿製

電子書發明專利第 I 306564 號

※如有缺頁、破損等請寄回更換

紙本書編輯印刷：

電子書編輯製作：

天空數位圖書公司 E-mail：familysky@familysky.com.tw

地址：台中市忠明南路787號30樓 Tel：04-22623893

<http://www.familysky.com.tw/>

Fax：04-22623863

Family Sky

序

本書以數位文學的表現形式為核心探索目標。平面文學裏廣義的形式指作者以語言表達意念的方式。由於數位文學的構成元件含多媒體及互動設計，因此本書所說的形式指作者如何組織這些成分以表達意念。為何選擇以形式作為討論核心？本書服膺形式主義（Russian Formalism）以降的文學研究精神，其文學理論核心精要之一，可用一個簡單的問答突顯出來：

問：文學性（literariness）是什麼？

答：對語言進行「去熟悉化」（defamiliarization）的處理，創造新鮮語感。

去熟悉化的處理即一種語言形式的處理。以「春風又綠江南岸」一句為例，我們稱之為詩，那是因為作者透過「特異」的文字選擇與音韻編排，將一樁四季依序發生的自然變化「再現」（represent）為一幅新鮮的語言想像。詩句中的平仄節奏，非普通的口語聲調；把「綠」字當動詞用，千古少見。當我們把詩句

譯成白話，如「春天來了，江南水岸也跟著變綠了」，詩味頓失大半，或說，其中的文學性已減弱了。扼言之，白話譯文的文字和聲調太平常，難以激起想像的漣漪，然而作者的意念經過「陌生化」的文字與音韻形式包裝，強烈的文學性便悠然而生。這也就是為什麼形式主義者史克羅夫斯基（Viktor Shklovsky）會直呼：「文學無它物，唯形式而已」（“The literary work is nothing but form”）。法國作家梵樂希（Paul Valéry）也有相同的看法：「文學中的實物（reality）僅形式而已，意涵則只是個影子」。我們也可舉《羅蜜歐與朱麗葉》當例子，試問該劇何以不斷被重演。當是形式有其迷人之處，而非全在於內容。千古以來的愛情劇何其多，莎翁的版本備受青睞，唯形式能助其勝出。

去熟悉化的理論也可應用於其它藝術領域。吳宇森將電影中的子彈速度放慢，觀眾可清晰看到子彈在空氣中慢速飛行、翻轉。他將暴力電影中常見的漫天子彈亂飛場景簡化成井然有序的透視圖，將自然現象（快速子彈）轉化為不自然現象（慢速子彈），這之間所激發的視覺震撼，全然是去熟悉化手法的應用。九〇年左右，超文本小說《下午，一則故事》（*Afternoon, a Story*）正式發行，它的超文本功能引起一陣騷動，主要緣由是：1、作品中添增超連結互動設計，2、它的自動化能力，能讓文本的「自我組織」（self-organization）以自然的方式發生。以下依序陳述這個兩緣由。

在數位超文本出現之前，文學作品添入使用者參與的設計，大都處於實驗階段，數量零星且鮮為人知。《下午》所引領的超文

本創作風潮，將超連結帶入文本，開發了一款狀式全新的表現形式，此時的超連結算得上是一種去熟悉化的設計。早期的超文本都是多線性的純文字敘事，其中的互動設計幾乎一成不變地承襲軟體業界的實用規格，而超連結也很少能夠從連結兩個頁片（lexia）的簡單功能超脫出來。隨著時間的經過，當超連結概念普及化，以及超連結變成超文本環境的標準化物件，其特異性也就隨之淡化。所幸，這個美學危機並沒有真正發生，隨後出現的超文本作品開發了相當多的超連結創新用法，如自我映射連結（self-reflexive link），該款超連結僅連向自己所在的位置，與上下文配合，傳達出某種特別的意涵。有關超連結的深度分析，可參考本書第七章。

關於第2點自動化能力所造成的去熟悉化，主要是建基於原型超文本（proto-hypertext）和數位超文本之間的差異比較。超文本概念並不是全新的東西，納巴可夫（Vladimir Nabokov）的《暗淡之光》（*Pale Fire*）篇末含大量註解，可算是原型超文本的代表之一。《暗淡之光》的本文與註解構成一個網路，在進行探索或指涉（reference）動作時，須使用手工翻頁，如果《暗淡之光》有個數位版，則可改用自動化的超連結。原型或數位超文本都需要進行「自我組織」（self-organization），亦即文本須回應讀者的要求，把不同的資料從不同的空間呼叫出來，擺在讀者眼前或記憶裏。至於原型超文本和數位超文本各自如何將資料送到讀者眼前呢？我在第一章提出以下的比較和評論：

原型超文本須經「翻山越嶺」，方得以把資料並置，閱讀設計

的不便，容易造成讀者放棄註解或其它關聯部分的閱讀，進而造成部分意義流失或妨礙文本意義的完整傳達。數位超文本擁有開啟多個視窗將資料並置的能力，同時自動化的速度縮短了資料呈現的時間。如黑爾滋（N. Kathrine Hayles）閱讀含註腳的《失樂園》版本時所觀察到的，註腳資料「取得速度」（“speed of access”）的意義非凡，因為它關係到整個超文本的「自我組織過程能否自然出現」。簡言之，數位超文本的「自我組織」能力快速，完全符合視覺與記憶相輔相成的設計，降低了傳統閱讀方法所產生的理解阻力。

這個「自我組織」的「自然出現」的確是數位超文本令人耳目一新的能耐，它突破平面閱讀方式的限制，改變了過往文本意義的擷取和生產模式。不過同超連結一樣，當「自我組織自然出現」變成普及化現象，它的去熟悉化也同時失去作用。

在超文本文學一詞之前或之後，輒有網路文學、制動文本（cybertext）、電子文學等等名稱的出現，這些名稱的共同特色是以某種特質指稱某一類作品，本書附錄一對此一現象提供了完整的報告。本書化繁為簡，以數位文學一詞涵蓋上述各類文本或與其互通使用。再回到形式的議題，學界會冒出新的名稱，一個原因是新文學成分的出現，譬如，在數位作品裏添入遊戲元件。這種元件的添加，同時也要求我們觀照遊戲的種類以及形式的存在。數位遊戲是一種模擬（simulation），它的表現形式迥異於再現。再現指一種單向的資訊傳輸形式，如電影或印刷小說以單向方式將資訊傳送給使用者。模擬則指一種行為的虛擬模仿，可分

為單向資訊傳輸和雙向資訊傳輸兩款。單向資訊傳輸的模擬作品可歸為非互動式一類，其內容由程式進行生產，每次生產的內容未必相同。由於它不提供使用者參與功能，因此末端成品的形式類似再現。雙向資訊傳輸的模擬作品則為互動式，數位飛行模擬器便是很好的例子，使用者以「輸入資料」(input) 操控機器，機器也以「輸出資料」(output) 操控使用者，兩者的資訊相互交流、相互影響，共同催生一個結果。從使用者的角度來看，機器是使用者的文本，從機器的角度來看，使用者則是機器的文本 (Espen J. Aarseth)，由是，雙方依規則操控彼此，一起合作生產一道意義。這個雙向資訊傳輸的狀況，轉化成一個表現形式之後，而且當具體案例大量增加之後，過往再現形式的獨霸局面便鬆動了，或說一個新形式典範業已形成。電玩以模擬為主要表現形式，其在娛樂界當道的事實不用贅述，重點是我們是否注意到模擬形式已鋪天蓋地而來。由此回頭看數位文學中含有遊戲元件的現象，實也不足為奇，因為它也是同樣產自數位環境。

當模擬形式幾已泛濫成災的時候，有眾多議題值得我們注意，以下試舉二例，一是寫實模擬形式的超越，二是再現和模擬交織而成的形式。工業用途的模擬在剛出現的時候，都傾向以寫實的面貌來呈現一個概念，這個走向無可厚非，因為工業的需求含有強烈的實用意圖。初期的數位藝術不免承襲這個寫實手法，畢竟仍處於啟蒙階段。隨後當新一代藝術家甩掉了實用這個包袱，又因去熟悉化向來是藝術家的創作指南針，超越寫實的走向變成風潮，也因此能免於標準化所引發的形式美學危機。另一項

值得觀察的對象是再現和模擬共構而成的交織形式。再現成分是模擬作品的基礎之一，因為它也參與意義的生產。再現成分可能是邊緣元件，也可能是核心成分，端看作者的定奪。當它在意義生產過程中扮演關鍵角色時，或說它跟模擬元作之間有極重要的互動，再現和模擬的交織形式便值得我們加以探討。讀者可在第六章看到這個議題的長篇幅討論。

黑爾滋《書寫機器》(*Writing Machines*) 檢視文學作品的物質性 (materiality) 與形式的關係。她認為物質性不論是印刷或數位，所生產的結果都展現一種科技效果。乍看之下，《書寫機器》好像是一本印刷與數位的比較研究著作，其實不然，該書的核心議題在於：書寫科技的物質性在文本製作和意義生產的過程中同時扮演重要角色。對於將書寫科技整合到文本內部的作品，黑爾滋以「科技文本」(“technotext”) 稱之。至於如何閱讀這類文本，她則提倡「媒體特質分析法」(“Media-Specific Analysis”)，這個讀法特別偏重書寫科技的物質性和文本之間的互動關係。《書寫機器》的精讀對象包括對兩本形式非常特別的印刷文本，以及一篇標題為〈從文塊到混文〉(“From Lexia to Perplexia”) 的數位作品。滅馬特 (Talan Memmott) 的〈從文塊到混文〉嚴格來說在數位物質性的應用方面並無重大創新之處。但這並不是我們討論的重點，叫人納悶的是，黑爾滋對該文的精讀大部分篇幅集中於語言物質性的分析，而不是其中的數位物質性。也就是說，黑爾滋將注意力放在文字與主題的關係，而不是把重心放在文字與介面或主題與介面之間的關聯，也因此，讀者看不到數位物質性所展現

的科技效果。

龐帝(Daniel Punday)的論文〈玩弄分析器〉(“Toying with the Parser”) 則沒有上述黑爾滋的缺失，倒是論述緊扣數位物質性的特質及應用，完全符合「媒體特質分析法」的精神。在論文中，龐帝提出一個由文字、主題、介面所構成的三角關係，以之闡釋數位詩中的美學物質性。他特別強調，介面是文本中的核心參考點或美學焦點，至於讀者的反應，其建構全透過它來完成。他所舉的範例是安卡森和沙普拿(Ingrid Ankerson and Megan Sapar) 的〈開車兜風〉(“Cruising”)。這部多媒體作品敘述三個少女在鎮上大街開車閒逛的情景。作品內嵌一個電影螢幕，供讀者放大或縮小，讀者也可控制其播放速度。龐帝評述：這個作品的主題包括「人生巡行」以及「開車看風景彷若看電影」，在主題的形塑過程中，介面完全被整合進去。萊恩(Marie-Laure Ryan) 參考龐帝的闡述，對〈開車兜風〉的介面發表如下看法：「介面並不只是操控文本的一種方式，它是一種模擬機制(simulation mechanism)，能夠讓讀者參與敘述者的經驗。過去文學評論者所揭櫫的形式與內容合一，現在已變成介面、主題、圖形的三合一」。

從另一個角度來看，介面的具體實踐結果即互動或模擬；三合一中的圖形的定義可擴大為多媒材，含文字、影音等，其意義作用皆以再現方式來呈現。在此認知之下，我們可將萊恩版的三合一改為「再現、模擬和主題」的三合一。由是，三合一遂變成數位文學的美學指標之一，浪漫主義以降的二合一主張在此一範疇則已不能完全適用。揭顯這個三合一的美學形式正是本書整體

念茲在茲的工作方針。

本書由八篇論文及兩個附錄合輯而成，計約十二萬字。八篇論文可概分為三編，第一編由四章構成，檢視對象包括超文本的特質和形式，立論形態屬大範圍綜論和初探。第二編包含兩章，討論資料庫形式以及由再現和模擬共構而成的交織形式，屬小範圍的理論專題探索。第三編共得兩章，研究方式屬個案分析類型，以超連結和隨機的應用情況為主要檢驗目標。附錄一嘗試解說網路文學定義所引發的質疑及其脈絡。附錄二為文學觀察報告，以美國超文本文學的第一個十年為範疇。這兩個附錄能夠提供讀者最基礎的數位文學知識，故而收錄之。

本書由中山大學「教育部五年五百億頂尖計畫第二期（第二年）- 卓越研究小組 - 電子商務中心 - 網路文化計畫」補助出版。第一、三、四章是國科會專題研究計畫（NSC89-2411-H-005-015）成果的改寫。第六、七、八章的寫作，則必須感謝國科會國外短期研究計畫（第四十屆）及美國國務院傅爾布萊特計畫（2002-2003 Fulbright Program）之獎助。本書各篇章的完成，實非全為筆者個人之功，來自學界的建議、批評、指正與資料提供等，在在都讓本書更臻至完美，謹此致上最高謝忱。然而疏漏、訛誤在所難免，文責概由筆者承擔。

李順興

2011.07.29

目次

序

i

第一編 綜論與初探：超文本的特質與形式 01

第一章 超文本的特質：以數位改編作品為例 03

第二章 程式文學・文學程式：談數位文學主體的核心特徵. 23

第三章 超文本閱讀空間之評析——兼論非線性敘事議題. 41

第四章 文學創作工具與形式的再思考 71

第二編 理論專題：資料庫形式與交織形式 93

第五章 超文本的蒙太奇讀法與資料庫形式 95

第六章 文學遊戲：再現與模擬的形式融合 119

第三編 應用實踐：超連結與隨機	137
第七章 超文本文學中的超連結：類型與應用.....	139
第八章 智慧文本 (Intelligent Text) :「隨機的文學應用」	165
附 錄	181
附錄一：觀望存疑或一「網」打盡——網路文學的定義問題 ..	183
附錄二：超文本文學觀察報告：第一個十年	195
書 目	215
參考資料	217

第一編

綜論與初探：超文本的特質與形式

第一章

超文本的特質：以數位改編作品為例

超文本是電子媒體的排版模式。

——波爾特 (J. David Bolter 1991a: 117)

尼爾森 (Ted Nelson) 老早就教我們：傳統書寫只是超文本的一個獨特案例。

——摩斯洛坡 (Stuart Moulthrop 1998a)

摘要

本文引介波爾特 (J. David Bolter) 的電子書寫研究和亞瑟斯 (Espen J. Aarseth) 的制動閱讀理論，用以檢視數位超文本及超文本文學表現形式的特性。在理論引介之後，以數位改編作品為例，進行理論的閱讀實踐，並且延續發展波爾特書寫空間的部分觀察，亦即電腦處理文本多重關係的優勢，接著以亞瑟斯的制動閱讀研究來檢視此一優勢空間中所需求的閱讀行為，同時試探超文本的表現形式向度。本文另以數位改編所涉及的文本質變為議題，嘗試以 HTML 標示語言及平面作品改編為例，解析文本由平面轉化為數位的質變過程，同時

揭開數位超文本的多重文本性質 (multi-textuality)。

一、「印刷末日」？

世紀末到世紀初，瀰漫著數位文本即將全面取代平面（紙媒）文本的聲勢與噪音。對數位科技持肯定態度的文學工作者而言，這項轉變不只意味文學傳播工具的更新，同時也是新型創作工具的誕生，而較保守的文學工作者或讀者面對此一趨勢，可能會出現某些焦慮¹，套用一句流行語，這些人擔憂印刷時代結束了 (The end of Gutenberg)。對某些平面作者而言，這個「終結」是不是也意味著平面形式寫作創新的終止？印刷末日會不會到臨不是本文關心的重點，上述說明只想突顯一個常被忽略的事實：平面書寫所涉及的敘述、排版、出版形式等，至今仍不斷有人進行結合實驗，只是和常用的印刷本數量比較起來，案例顯得稀少，而且難得進入主流媒體曝光，相關的美學討論也相對較缺乏。但值得提醒的是，有些平面文字的形式實驗所造就的獨特概念，無法以數位技術去模擬，也難以用其它媒材去複製。²反向觀

¹ 關於不適應的症狀，我曾在它處將其分為三種：「一、已感受到網路文學的魅力，但不知如何入門，或視之為高門檻的技術，而有一時被摒除在外的不適應感，二、見識到電子文本的廣大流行力量，似有瞬間取代傳統平面文學的架勢，而引發保守者可能失勢的焦慮，三、網路溝通取代真實接觸，『音容宛在』的虛擬環境沒有『體味』(陳芳明語)，人文關懷者顯露出『體味』將被『數味 (位)』淹沒的擔憂」(李順興 1999/06/03)。

² 杜十三是中文詩界積極實驗平面形式的最佳代表，《石頭悲傷而成為玉》中的詩作「『月蝕轉日蝕』以螢光粉印刷，只有在黑暗中才能閱讀，呼應詩題」，形式創意可見一斑。參考羅奇，〈詩集的千種變貌〉。另可參考亞瑟斯 (Espen J. Aarseth) 《制動文本》(*Cybertext*) 所列舉十幾種平面制動作品，特色為排版方式迥異於現代印刷本 (1997: 9-10, 66-67)。類似或重覆的範例也可見於波爾特 (Jay David