

论赛博空间的文本重构*

张 屹

(漳州师范学院 新闻传播系,福建 漳州 363000)

【摘要】计算机和互联网构造的赛博空间正引领文学领域的深刻变革,这不仅表现在文学的意义诉求转向图像化、娱乐化的狂欢,而且也体现在赛博空间对文本类型、文本构成及特性的重构上。文本类型的重构以互联网计算机在文本生产中的作用为标志分为计算机作为作者或合作者生产的文本,作为传输媒体生成的文本,作为表演空间生成的文本三大类。文本构成及特性的重构,如比特化、虚拟性、多媒体整合性、交互性等也与计算机在文本生产中的作用相关。赛博空间对文本领域的种种重构,引导着文本研究、文学研究的新方向。

【关键词】赛博空间;文本;重构

【中图分类号】I207.999 **【文献标识码】**A **【文章编号】**1673-1883(2013)01-0080-04

“文本”是20世纪以来文学理论和批评领域十分流行的术语。就它的使用情况来看,其内涵丰富而不易界定。这里,将“文本”理解为运用某种媒介传达的信息。人类历史上每一次传播技术的革新,都会伴随着新的文本形态出现,如口头文本、书写文本、印刷文本、电子文本。它们不仅是技术进步的体现、世界文明成果的化身,而且还带动政治、思想、文化等方面的变革。如早期的传播学者英尼斯所说:“一种传播媒介的长期使用将在一定程度上决定被传播的知识特性,并且认为,它的普及性影响终将创造一种文明,在这种文明中,生活及其变动性将变得非常难以维持,一种新媒介的优势将成为导致一种新文明诞生的力量。”^[1](P43)]麦克卢汉广为人知的“媒介即讯息”,也强调“任何媒介对个人和社会的任何影响,都是由于新的尺度产生的;我们的任何一种延伸(或曰任何一种技术),都要在我们的事物中引入一种新的尺度。”^[2](P33)]那么,与之相应,在文学领域,计算机和互联网构造的赛博空间正引领文学领域的深刻变革,这不仅体现在文学的意义诉求转向图像化、娱乐化的狂欢,而且也表现在文本类型、文本构成及特性的变化。对于前者,学术界已经进行了不少论述,而对于后者学术界从学理上阐述的不多,故本文着重探讨赛博空间的文本重构。

一 文本类型的重构

“赛博空间”一词由加籍美裔科幻作家吉布森在其科幻小说《神经漫游者》(Neuromancer)一书中最早提出。作者在小说中描绘的赛博空间令人神往:“电脑创意空间。世界上每天都有数十亿合法操作者和学习数学概念的孩子可以感受到的一种

交感幻觉……从人体系统的每台电脑存储体中提取出来的数据的图像表示。复杂的难以想象。一条条光线在智能、数据簇和数据丛的非空间中延伸,像城市的灯光渐渐远去,变得模糊……”。^[3](P140)]他后来解释说:“这是一个点,在这一点上,媒介会聚在一起并包围了我们。它是日常生活之外的超级延伸。在我所描述的赛博空间中,从字面上讲,你可以用媒介把自己包裹起来,而无须查看你周围到底发生了什么。”^[3](前言P3)]在吉布森之后,这一偶然拼合的词语竟然不胫而走,得到广泛认同,并衍生出电脑和数字网络构造的空间的含义。伴随着信息科技的进步,“电脑网络遍及世界,其硬件和软件揭示了一种虚拟维度,既超越又交织于我们的日常生活世界”。^[4](P10)]目前,赛博空间存在多种文本表现形态,电脑游戏、超文本、超媒体、虚拟现实、交互戏剧等等,这是以前任何单一媒介都无法提供的,它们正日益改变着我们的读写习惯、思维习惯。面对赛博空间的挑战,我们必须首先弄清它的文本构成变化、文本生成机制,才能适应这场文本领域的急剧变革,以便更深入地研究和利用它。另一方面来说,文本研究也是文学研究的基础,文学史的写就、文学理论的提出、文学批评的精微无不从此入手。

从上文可知,赛博空间的形成离不开联网计算机的应用,因此计算机在文本的生产中具有不可替代的作用。玛利亚-罗丽-瑞安(Marie-Laure Ryan)把计算机技术产生的新的对话形式和文学类型根据计算机的功能使用情况分为三类:计算机作为作者或合作者,作为传输媒体,作为表演空间。

首先,在计算机作为合作者时,它担任三种角

收稿日期:2013-01-13

*基金项目:本文为漳州师范学院杰青项目(SJ1008)阶段性成果。

作者简介:张屹(1980-),女,河南驻马店人,讲师,主要研究方向:网络传播与新媒体艺术。

色:为人类伙伴输出可以翻译成文学语言的蓝本;在与用户的实时对话中产生文本;对人类制作的文本执行不同的操作。这些项目可能被计划为文学实验或者被视为对认知文学的贡献。作为例证,瑞安举出可以生产故事概要的古典人工智能程序如 Tale-Spin(故事编织者)、MINSTREL(吟游诗人)之类,能够产生人机对话文本的可选性人工智能程序如 ELIZA 之类(尽管程序完全缺乏理解人类思想的能力,但 ELIZA 的对话仍能巧妙地迷惑用户),以及通过搜索数据库而生成的符合条件的文本或者按照条件对输入的文本进行归类。^{[51][P2-4]}国内也有这方面的例证,如自动书写情书的软件,“情书生成器”、“心跳情书”,自动写作评语的“评语生成器”,等等。

其次,在计算机作为传输媒体时,瑞安认为相关文本根本不是写作的新形式,而是对业已确立的文类的电子补充。此类中,电脑虽然主要是作为传输通道而起作用,但绝非一种被动的媒体,而是正在培育新的阅读与写作习惯,它们可能导致电子文本及其印刷类型之间的风格与实用方面的重要差别。这一类型的文本诸如数字化的印刷文本、通过电脑网络进行的异步传输如电子邮件及互联网社区的帖子、树状小说与合作文学、《地点》之类网络肥皂剧。例如,树状小说文本可以通过印刷文本或书写文本实现,但是无限网络通讯却促成了它的飞跃,无限网络把地理空间上彼此相隔遥远的人们因共同的兴趣联系在一起。在万维网上现在有很多树状小说,它用电子链接把不同的文本块链接起来,有很多的情节,它们的结构不允许回归到重新阅读点,而且各个路径是不会重合的。每一个情节的分支都与其它分支分离开,因此这比较容易保持叙事的连贯性和逻辑的统一性。这一点与超文本小说不同。就此类文本而言,赛博空间的文本重构作用表现得并不是特别突出,如前面提到的数字化的印刷文本,不过就是从纸质文本数字化后进入赛博空间,这类文本是已经确立的文类的电子补充。

再次,在计算机作为表演空间(剧院)时,瑞安认为此类文本不能与电子环境分离,因为它旨在探索电子环境中硬件和软件支持的特性,如流动的视觉展示、交互运算法则、建构性的数据库、随机化能力,以及一种潜在地将文本激活变成独特的表演的实时操作模式。^{[51][P6-10]}此类文本如超文本、MUDS(多用户网络游戏)和 MOOS(面向对象的用户网络游戏)、电脑游戏、交互戏剧、赛博文本(强调文本的动

态生成)等。这类文本不仅在文本形态上,而且在文本特性上都充分体现出对传统文本的重构,下文对此还将重点论述。

因此,面对赛博空间中文本类型的复杂多样,我们在研究赛博空间对文本类型的重构时,可以以联网计算机为标志分为:计算机作为作者或合作者生产的文本,作为传输媒体生成的文本,作为表演空间生成的文本。这些文本类型的产生离不开具有人工智能特性的计算机和网络的动态参与或创造作用。毋庸置疑,它们与之前的口头文本、书写文本、印刷文本甚至电子文本等类型迥然有别。

二 文本构成及特性的重构

赛博空间的文本重构不只是体现在新的文本类型的出现,还表现在文本的构成特性方面。首先,这些文本都是数字化的电子文本,具有虚拟性。再有,作为传输媒体的计算机,使文本具有媒体整合的特性,作为表演空间以及作为作者、合作者的计算机,使文本具有交互性、多线性的特性。这些特性都是对传统文本特性的重构或者说是拓展。

比特文本对原子文本的重构。赛博空间的文本是电子语言的数码化,即“比特化”。它们“没有颜色、尺寸和重量,能以光速传播。它好比人体内的DNA一样,是信息的最小单位。”^{[61][P24]}保罗·利文森也对比特化的文本进行了描述,“文本一旦进入了计算机的文字处理软件——如果那台计算机有调制解调器和电话连线的电话——就可以用远程通讯的方式同时向世界各地无数的地方传送,还可以与数量相当的文本链接用于参考、比较和进一步的思考”。^{[71][P19-120]}这种文本可以无限制复制,任何人从赛博空间中获取信息之后都不会降低他人获取同样信息的机会。正如马克·波斯特所说,“语言、图像和声音的数字编码和电子操作已经消除了交流中的时空限制。信息复制准确无误,信息传输立即完成,信息贮存恒久不变,信息提取易如反掌”。^{[81][P73]}由此,我们可以说赛博空间的文本具有虚拟性,这是相对于传统文本的物质性而言。正如博尔特所说:“电子文本有这么多层次的推延,以致读者和作者根本无法确认文本,它在屏幕上、在晶体管记忆上还是在硬盘上?”^[9]在赛博空间中,“虚拟的无限性已经取代了神圣的无限性,把未来的外在扩展变成现在的内在的、非物质化的、空间性的扩展。”^{[10][P147]}

正是因为赛博空间的文本都是经过计算机二进制转化的文本,所以它首先是人机互动的成果,不仅如此,互动性还是比特化文本最鲜明的特征。

新媒体艺术研究专家罗伊·阿斯科特曾说：“新媒体艺术最鲜明的特质为连结性与互动性。……网络与数字科技最主要特点就是为促使观众(使用者)和作品进行互动并介入参与作品转化与演变。……在网络空间中,使用者可以随时扮演各种不同的身份,搜寻天涯远方的数据库以及信息档案、渗透到异国文化中、产生新的社群。在面对和评析一件新媒体艺术作品时,我们要提出的问题是:作品具有何种特质的连结性与(或)互动性?它是否让观者参与了新影像、新经验、以及新思维的创造。”^[10]这一论述虽然是针对新媒体艺术而言,但是赛博空间中的艺术是新媒体艺术之一,所以这一说法对它同样适用。在赛博空间中,文本的存在可以沟通多方面的交互,如作者与读者(虽说赛博空间是作者和读者之间的界限模糊话,但是这里为了论述之便仍采用了传统之称谓)、作者与电脑、读者与电脑、读者与读者之间的互动。就具体的文本类型如网络上的接龙小说、超文本小说与诗歌、交互戏剧等来说,它们无不是在多向互动中完成的,而且文本本身也具有互动性的特点,具有多重链接,吸引人们参与其中。

与交互性紧密相关的赛博文本的另一个特点就是非线性。非线性文本是对线性文本的重构。非线性并不是赛博文本的专利,如在传统文本中我国古代的回文诗“回复读之,皆歌而成文”,小说里又有所谓的倒叙、插叙手法,在电影里有跳接、重复等非线性剪辑。但只有到了赛博文本中,非线性才得到了充分的发挥和体现。正如新型电脑艺术作品“软件诗”的开发者肯德尔(R.Kendall)所说:“交互式因素是计算机带给书面文学全新的东西。印张生来是线性的,可计算机本质上是非线性的。”^[11]被称为“超文本之父”的纳尔逊(Theodor Holn Nelson)在写作论文《真理、人类和选择》(Truth, Man and Choice)时遭受到线性顺序组织复杂思想和观点的痛苦,为此他于1965年提出了“非相续写作文本——即分叉的并允许读者选择的、最好在屏幕上阅读的文本。正如前面流行的构想,这是一系列由链接组合在一起的文本块,它能提供给读者不同的阅读路径。”^[12]这就是他关于超文本(Hypertext)的构想,其实按此理解的话,整个万维网本身就是一个巨大的超文本网络。为了对非线性文本有个形象的认识,我们以当今兴起的超文本文学为例予以说明。《下午》(Afternoon, a story)是迈克尔·乔伊斯1987年创作的史上第一部真正意义上的超文本小说,该小说首次发行是采用软磁盘的形式。1990年

经过作者的部分修改移入超文本小说大本营“故事空间”。这部小说包含539个文本块,950个链接,由此可见小说情节发展过程的多线性。^[13]如作者所说:“这里可能有比你想象到的更多的阅读机会。一个文字在你首次阅读的时候某部分不曾出现,当你再次阅读选择它的时候,它能带你到别的任何地方,而且有时这象是朝着另一方向的一个怪圈、一个记忆。”^[14]另一部经典之作,摩斯洛坡(Stuart Moulthrop)的《维克多花园》(Victory Garden, 1991),该小说在结构的安排、形式的丰富性和融汇思想的复杂性等方面都比《下午》更胜一筹,共包含了991个文本块,2800个链接。^[15]非线性文本不是只有超文本一种类型,此外如交互戏剧、交互电影、网络游戏等等,都具有典型的非线性。它们都包含着多种路径或者链接可供用户选择,这对之前的线性模式是一种突破和重构。

此外,赛博文本的多媒体整合性也是不得不提的一个重要特性,传统媒体如印刷文本不可能与电影、电视等电子文本共同出现在同一作品中。有了赛博空间,我们可以边看小说,边浏览图片,边欣赏音乐。在这里,人们的视觉、听觉,甚至触觉以及未来的嗅觉等方面都将经历一次革命性的洗礼,其思想和观念也会在不知不觉中悄然变革。

三 文本研究的新领域

约斯·德·穆尔在《赛博空间的奥德赛》中说:“赛博空间是主导空间,尽管往往不为人注意,但它却从内部改变了我们的文化。……我们可以把赛博空间比作万花筒,每一次转动都是对文化的总体关系的重新构型。赛博空间不仅重构了我们的政治、艺术、宗教和科学领域(仅仅简单举例),而且还依次设置了那些互相迥异的空间。”^[16]作为文学研究之基础的文本领域自然无法逃避赛博空间的重构。在这一重构正在蔓延之时,我们必须对其进行学理的分析,以引导它的发展。

就文本研究来看,传统的研究大都将范围限定在书写文本、印刷文本或者模拟性的电子文本之内,而赛博空间的文本则是一个新的急待开发的领域。英国布朗大学教授兰道先生认为,新的电子信息制度对学者、批评家和理论家提出了三个挑战:第一,正如利奥塔提醒我们的,新技术不应被认为像新方法一样始终不变地应用于作品;第二,超文本和其它电子形式文本对理论提出的问题来自于这样一个事实,即超文本读者选择自己的阅读路径,每次都读到不同的文本,永远也不可能穷尽所有的文本;第三,文本的非再生性,这和手稿时代相

似,人们难以确定其它人读的文本与自己所读的相同。^[1](P33-35)]

这些挑战就是本文所讲的赛博文本对当今时代的挑战,它们同时也意味着学术的生长契机。就文学领域来说:首先,赛博文本对传统文本的冲击、对话和交流,突破了文艺爱好者和研究者的狭隘眼界,促使他们自觉利用新工具、新方法为其阅读、写作、研究服务。其次,赛博文本为艺术形态的转化,提供了新鲜的经验和实践,有利于指导艺术新的前进方向。正如上文分析的,赛博空间文本是数字化电子文本,其类型别具多样,如有计算机作为作者或合作者生成的文本,可以和用户进行对话,可以

写作诗歌、情书、评语的人工智能程序生成的文本;有作为传输渠道生成的文本如电子邮件、博客、合作文学等;有作为表演空间生成的文本,如超文本文学、交互电影、交互戏剧、网络游戏等。目前国内学术界对于超文本文学、交互戏剧、交互电影等体现赛博文本特性的新类型研究极为薄弱,这与它们蒸蒸日上的发展状况不成比例。

总而言之,为了更好地引导赛博空间的文艺、文化发展,我们要立足于我国赛博空间的实践和经验,追踪其变迁过程,并借鉴国外的相关成果,从文本分析等基础性的工作做起,逐步构建合理、系统、与时俱进的文本理论、文学理论。

注释及参考文献:

- [1]Harold Adams Innis.The Bias of Communication[M].Toronto:University of Toronto Press,1951.
- [2][加]马歇尔·麦克卢汉.理解媒介[M].何道宽译.北京:商务印书馆,2000.
- [3]熊澄宇编.新媒体与创新思维[M].北京:清华大学出版社,2001.
- [4][荷]约斯·德·穆尔.赛博空间的奥德赛[M].桂林:广西师范大学出版社,2007.
- [5]Marie-Laure Ryan.ed.Cyberspace textuality: computer technology and literary theory[M].Bloomington: Indiana University Press,1999.
- [6][美]尼葛洛庞帝.数字化生存[M].胡咏,范海燕译.海南出版社,1997:24.
- [7][美]保罗·利文森.软边缘:信息革命的历史与未来[M].熊澄宇等译.北京:清华大学出版社,2002.
- [8]Mark Poster.The Mode of Information[M].Chicago:University of Chicago Press,1990.
- [9]J.David Bolter.Writing Space: The Computer in the history of literacy[M].Hillsdale:Lawrence Erlbaum,1990.
- [10][新西兰]肖恩·库比特.数字美学[M].赵文书,王玉括译.北京:商务印书馆,2007.
- [11]罗伊·阿斯科特.罗伊·阿斯科特的新媒体艺术专栏[EB/OL].http://arts.tom.com/zhuanti/1112_04/index.html.2009-01-16.
- [12]R.Kendall.The Electronic Word: : Techniques and Possibilities for InteractiveMultimediaLiterature[EB/OL].<http://www.thing.net/grist/golpub/Kendal/kendalla.htm>.2004-05-21.
- [13]Theodor Holm Nelson.literary machines.Swarthmore, Pa.: Selfpublished.1981.Quoted from Hypertext 2.0: the Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology[C].George P.Landow.ed.Baltimore:John Hopkins University Press,1997.
- [14]George P.Landow,ed.Hyper/Text/Theory[C].Baltimore:Johns Hopkins University,1994.
- [15]George P.Landow,Hypertext 2.0:The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology[M].Baltimore:Johns Hopkins University Press,1997.
- [16]J.David Bolter.Writing space:computers,hypertext,and the remediation of print[M].Mahwah,N.J.:Lawrence Erlbaum Associates,2001.

On the Reconstruction of Text in Cyberspace

ZHANG Yi

(School of Journalism and Communication, Zhangzhou Normal University, Zhangzhou, Fujian 363000)

Abstract: Cyberspace is based on computer and internet, and now it is bringing about remarkable changes in literature. The changes include visualization and carnival that literature pursues and the reconstruction of types of text, form and characters of text. The reconstruction of types of text can be divided into three categories according to the effect of computer in the production of text. So the types of text include the text that the computer as (co-) Author produces, the computer as medium of transmission produces and the computer as theater produces. The reconstruction of form and characters of text (such as bit, virtuality, interactivity) has something to do with the role of computer in the production of text. Various kinds of reconstruction of text because of cyberspace are leading the new way of the study of text and literature.

Key words: Cyberspace; Text; Reconstruction

(责任编辑:张俊之)