

Comparative Literature Today and Methodological Rethinking

中国比较文学学会 (CCLA) 第十届年会暨国际学术研讨会论文集

杨乃乔 刘耘华 宋炳辉 主编



当代比较文学 与方法论建构

下
册

 復旦大學 出版社

图书在版编目(CIP)数据

当代比较文学与方法论建构/杨乃乔、刘耘华、宋炳辉主编. —上海:复旦大学出版社,2014.5
ISBN 978-7-309-09808-2

I. 当… II. ①杨…②刘…③宋… III. 比较文学-文集 IV. I0-03

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第133049号

当代比较文学与方法论建构

杨乃乔 刘耘华 宋炳辉 主编
责任编辑/余璐瑶

复旦大学出版社有限公司出版发行
上海市国权路579号 邮编:200433
网址:fupnet@fudanpress.com <http://www.fudanpress.com>
门市零售:86-21-65642857 团体订购:86-21-65118853
外埠邮购:86-21-65109143
上海华教印务有限公司

开本 787×1092 1/16 印张 61 字数 1410 千
2014年5月第1版第1次印刷

ISBN 978-7-309-09808-2/I·769
定价:180.00元

如有印装质量问题,请向复旦大学出版社有限公司发行部调换。
版权所有 侵权必究

目 录

前言 / 001

学 科 总 论

- 乐黛云 关于比较文学和世界文学的一些思考 / 003
弗朗索瓦·于连 对比较的重新思考 / 009
张汉良 “文学性”与比较诗学——一项知识的考掘 / 019
陈思和 作为学科的比较文学之精神基础
——试论勒内·艾田伯的“比较文学是人文主义” / 034
王 宁 面对文化研究的挑战：比较文学的未来 / 042
曹顺庆 东西方不同文明文学比较的合法性与比较文学变异学研究 / 051
查明建 论世界文学与比较文学的关系 / 057
高旭东 世界文学的跨文化反思与学科重估 / 063
王宏图 在西方的目光下——当代文学价值评判与世界文学标准 / 069
范 劲 作为交往媒介的世界文学及其未来维度 / 074

回归文学性与比较诗学

- 马立安·高利克 Interliterariness and the Interliterary Communities / 087
张哲俊 第三种比较文学的观念 / 099
周荣胜 比较诗学的方向：回到钱锺书 / 108
陈跃红 穿越文化疆界与回到历史现场——再读宇文所安的《中国文论读本》 / 113
张 沛 “文学”的解放 / 118
代 迅 选择的西化：两种审美态度及其现代命运 / 123
丁尔苏 互动与启迪：跨文化研究的求知动因 / 134
方汉文 《海天诗话》与中国比较诗学的滥觞 / 142
耿幼壮 火焰与灰烬之思——德里达的“符号学” / 150
郭西安 隐喻与转喻：诠释学视域下西汉“《春秋》学”的两种话语模式
——以《春秋》之“楚庄王伐陈”为例的分析 / 159
姜 哲 从汉代经学诠释学看“《诗》无达诂”的生存论意义 / 168
张万民 中西比较视野下的中国诗学：从刘若愚到余宝琳 / 176
汪建峰 韦恩·布斯与当代西方伦理批评 / 184
汪洪章 《庄子》、《文心雕龙》与现象学方法 / 194

- 杨乃乔 “文姬归汉”的个人历史与华夏民族的“离散精神原型”
——兼论比较文学研究的可比性 / 204
- 张 辉 亚里士多德的准绳——论莱辛《汉堡剧评》对《诗学》的解释 / 219
- 李庆本 王国维对《红楼梦》的跨文化阐释 / 227
- 陆晓光 庖丁解牛与《资本论》创作——关于劳动与工作的“艺术性质” / 234
- 张 锦 福柯的“异托邦”思想与比较文学方法论新探 / 243
- 张 莉 以时间的方式思考存在——卡夫卡的时间叙事体系研究 / 254
- 陈 庆 历史书写中的知识暴力——论斯皮瓦克的历史观及其对历史档案的解读 / 263

国际文学关系与影响研究

- 陈建华 论新世纪中国的俄苏文学研究 / 275
- 周云龙 中外文学关系研究的元地理想象：实践与反思 / 283
- 葛桂录 中外文学关系的史料学研究及其学科价值 / 290
- 邓经武 布莱希特对“四川”的接受与互动 / 300
- 冀爱莲 胡适眼里的海外汉学——以胡适与阿瑟·韦利的交游为例 / 305
- 李伟昉 梁实秋莎评特色论 / 319
- 李伟氏 “何必非真”的审美原则与黄梅戏莎士比亚喜剧《无事生非》 / 329
- 刘洪涛 徐志摩剑桥诗歌的中英文化背景分析 / 337
- 周 阅 从日本儒学看日本人的战争认识 / 345
- 叶向阳 为揭露英国社会的弊端还是为中国进行辩护？
——评迪金逊的《约翰中国佬信札》，兼论“东方信札”体裁特色 / 352
- 张 静 雪莱文学形象的建构——以民国时期(1908—1937)的英国文学史为例 / 361
- 泊 功 夏目漱石《满韩处处》的“歧视”性描述与写生文 / 370
- 王小平 “东亚鲁迅”不同面向初探——从《故乡》的比较研究谈起 / 376
- 金柄珉 朝鲜北学派文学与清代诗人王士禛 / 384
- 徐东日 朝鲜朝燕行使臣笔下中国形象嬗变的内因 / 394
- 周以量 永井荷风及其汉学修养初探 / 400
- 宋炳辉 作为文学关系研究范畴的“世界性因素” / 411
- 蔡春华 从“理想”到“觉醒”——冈仓天心的亚洲一体论的构造及其悖论 / 418
- 张西平 对所谓“汉学主义”的思考 / 426
- 王柏华 “汉学主义”：从哪里来？向哪里去？ / 436
- 季 进 跨语际与跨文化的海外汉学研究——以海外中国现代文学研究为对象 / 442
- 邓建华 辞格、文化相对主义诗学与比较的基础
——一场比较文学学者与汉学家之间的论争 / 450
- 段 炼 北美高校的中国文学课程 / 458
- 郁龙余 《道德经》印译的意义 / 468
- 孙宜学 泰戈尔与周作人 / 474
- 张 晶 文学想象与文化利用——当代东南亚华文诗歌的中国历史想象 / 482

“文化记忆”与流散写作

- 白 杨 政治创伤中的“文化记忆”——台湾现代诗人笔下“中国形象”的历史建构 / 491
- 曹惠民 “新移民文学”说的辨析与质疑 / 498
- 高 鸿 20 世纪 40、50 年代美国华裔社会的生育风波
——《吃一碗茶》的种族政治和文化隐喻 / 504
- 李 娜 “出草”：一个猎头习俗的文学社会学旅程 / 511
- 邱苑妮 由岛至岛——论黄锦树的返乡书写 / 523
- 杨君宁 薪传渡海：齐邦媛《巨流河》中的历史书写与文化想象 / 532
- 赵小琪 跨区域华文诗歌中国形象的类比想象方式论 / 540
- 庄伟杰 流散写作、华人散居和华文文学 / 548
- 李途林 海外华人文学回返中国传播现象初论 / 555
- 张 颖 寻找历史的碎片——近 20 年海外学者对 20 世纪 30 年代中国电影的思考 / 563

比较文学视域下的文学翻译

- 谢天振 中国文化如何才能“走出去”？——译介学视角 / 575
- 李爽学 明末翻译与清末文学新知的建构 / 581
- 蒋 童 术语链：韦努蒂翻译研究的生成 / 602
- 高 玉 本土经验与外国文学翻译 / 610
- 郝 岚 哈葛德首部中译小说在晚清的最初冷遇
——从 *She* 到《长生术》与《三千年艳尸记》 / 617
- 胡秋冉 从翻译到创作：余光中对狄金森诗歌的接受 / 625
- 任东升 裴继涛 机构性翻译的“场域”视点——佛经译场与圣经译委会比较 / 636
- 姚君伟 译者如何存在？——论译者文化身份的建构方式 / 646
- 张上冠 随遇：论作者与译者的翻译伦理关系 / 653

经典的跨文化诠释

- 戴从容 “什么是我的民族”——谢默斯·希尼诗歌中的爱尔兰身份 / 665
- 杨莉馨 “我们拥有同一双眼睛”：论贝尔绘画艺术与伍尔夫美学探索的关联 / 675
- 姜小卫 记忆的承诺：“午夜之子”的历史记忆与历史书写 / 684
- 汪介之 关于《日瓦戈医生》的一种“跨文化诠释”——论艾娃·汤普逊对作品的误读 / 694
- 张铁夫 “第一浪潮”俄国侨民学者、作家的普希金研究 / 703
- 陈戎女 从斯巴达到波斯的“异邦”形象 / 711
- 程志敏 作为神法的 *themis* / 720
- 金桔芳 一种怀疑的文学——克罗德·西蒙与余华的小说观比较 / 727
- 吕 健 “教谕”之下的诸神与凡人 / 736

文学研究的跨学科视角

- 杨慧林 读经之“辩” / 757
- 周 宪 跨文化研究向其他学科学什么? / 760
- 陈义海 变了形的福音——唐代景教文献研究 / 770
- 何云波 上帝如何叙述——《卡拉马佐夫兄弟》与陀思妥耶夫斯基的“叙事神学” / 782
- 梁 工 对耶稣的深层认知：耶稣心理传记概论 / 789
- 倪 萍 《李尔王》：异教语境中的神学追问 / 796
- 张 煜 沈曾植与佛教 / 804
- 张志庆 潘源源 从反叛到屈从——北村基督教小说创作论 / 812
- 赵怀俊 斐洛神性思想及其文艺神性论体系 / 818
- 代云红 文艺学的人类学转向 / 826
- 徐新建 英国不是“不列颠”——多民族国家的身份认同比较研究 / 834
- 陈晓兰 西方“城市文化视野中的文学研究”：问题与方法 / 846
- 陈 静 “文学终结”之后的文学——西方当代电子文学一瞥 / 855
- 陈世丹 论新媒体与文学书写 / 863
- 严纪华 书写台北：台北城的文学景观 / 875
- 肖庆华 都市书写——多丽丝·莱辛与王安忆作品比较 / 885
- 梁淑雯 公共领域与文艺报刊：晚清“乌托邦话语”形成之考察 / 894
- 王 云 艺术正义是如何借助于宗教正义的
——以中国古代小说和戏曲为主要样本的研究 / 905
- 谢文娟 “武松打虎”：关于中国说书和白话小说中口头性和书面性的比较研究 / 915
- 胡志红 西方生态批评与跨文明研究：问题与对策 / 925

中国比较文学的历史与教学

- 陈 惇 季羨林比较文学思想初探 / 937
- 王福和 比较文学教学的跨学科思考 / 949
- 萧盈盈 扰乱和观点——关于于连的研讨会和访谈 / 954
- 马立安·高利克 纪念我们共同的朋友——杜威·佛克马 / 958
- 刘耘华 追忆先师孙景尧先生 / 962

“文学终结”之后的文学

——西方当代电子文学一瞥

陈 静(上海交通大学人文艺术研究院)

20世纪90年代以来,中国学界掀起了一场关于“文学终结”问题的讨论。以J·希利斯·米勒和国内一些学者为代表的“终结论”者们提出,电信时代的到来改变了当代的社会状态以及人们的生存处境,传统西方意义上的“文学”已经消亡了,取而代之的是一种具有图像性的,新的文学形态;而以童庆炳等国内学者为代表的反“终结论”者则认为,技术的改变只是一种作为文学载体的工具的改变,并没有从根本上改变文学的本质:文学作为一种语言的艺术具有独特的审美场域和“指纹”,这就保证了文学从根本上而言是不可能消亡的。可以说,这场争论存在着中西语境与思想场域上的差异性。在“终结论”者看来,文学是一种德里达意义上的建构的文学,是一种文学体制,它的存在依赖于技术、学校、社会等体制性的建构。而对于反对者而言,文学具有一种本质主义意义上的永恒性,并不完全依赖于时代及其语境的变化而发生根本性的变化。但是值得指出的是,无论是“终结论”还是其反对者,都没有完全地跟上时代的脚步。德里达及米勒在做出“文学终结”的判断的时候,他们所面对的媒体还是电视、电影等电子大众媒体,即使米勒已经意识到了计算机、网络等新媒体对文学所造成的影响,但是新媒体对他们而言依然是太过新潮的东西。而对于反对者而言,他们对于媒体的认识还是停留在工具论的基础之上,而忽略了在这样一个信息社会里,媒体作为一种对社会、文化及个人意识的建构方式已经产生了非常巨大的影响。

新媒体时代的到来首先改变的是人们的交流方式和文化的传播方式,以载体出现的新媒体不仅作为形式改变了信息的传播面貌,同时也从内容上改变了信息的组织方式和表征方式,麦克卢汉意义上的“媒介即信息”在新媒体时代得以真正地实现;其次,计算机等新媒体改变了人们的生存空间和生活状态。计算机早已超出了最早的计算工具的角色,更重要的是它作为一种新的参与者改变了人们表达、书写、阅读、分享、传播的方式;最后,对于文学来说,计算机等新媒体改变了书写的空间和方式,同时也表现了作为新的时代的人们在新的媒体生活中的个体体验和主体性感受。而这种影响在西方文学场域中的体现之一就是电子文学的出现。

一、电子文学:一种新的文学形态

什么是21世纪的文学?

以研究后现代文学与电子技术关系著称的N·凯瑟琳·海勒丝(N. Katherine Hayles)

答道：“21世纪的文学是计算机的。”^①这一断言并不是她兴致所致的信口开河，而是出现在她为《新文学史》关于“文学是什么的？”专辑所撰写的文章的开头。在之后的26页文章里，她详细地论述了自己的观点。在她看来，电子文学及其用电脑设备相互影响的模式对“文学”的影响是非常深刻，使得文学阅读具有一种特性，即有可能成为循环的反馈环。她将这个过程描述为“动态分层结构”系统，一个不同层面的互相作用并持续地告知彼此决定的调节过程，玩家或者读者与电子文学(Electronic Literature)的程序在其中彼此相互作用。而这个“动态分层结构”本身恰恰也是多自主体计算机程序所具有的系统特征(Multi-Agent System，简称MAS)^②。在此系统中，能动者的自主性大大得到了加强，彼此之间以一种自主的方式达成系统任务。这恰恰符合了或者说决定了以计算机技术为基础的电子文学的主要特征——媒体间性(Intermediation)，开辟了一个理解电子小说的新途径。海勒丝也正是在这个意义之上对迈克尔·乔伊斯(Michael Joyce)等电子文学作家的小说进行了再认识，不仅强调了新的文本模式和传统文学作品分别所具有的功能之间的连续性，而且指出电子文学也可以被看做一种游戏的机器或者进行意识转换的装置。

这样的一种观点及其所描述的一种文学形式，应该说与我们以往的文学观，或者说文学本质观以及传统文学形式是完全不同的。无论是将文学作为一种对现实的模仿的模仿论也好，还是主张文学应当表现主体情感的表现论也好，或者是将文学视为人类诗意栖居的家园的存在论，以及认为文学是对一种社会文化的再现论，都是对电子媒介之前的口头、印刷媒介时代的文学形式进行的批评，从未对电子文学这一新的文学模式和文化现象进行深入的探讨，也从来没有如此强调过媒介对文学所起到决定性的作用。那么我们该如何看待这样的一种观点呢？它究竟是正确地揭示了新的文学模式的本质特征，还是仅仅是一种夸大其词的故弄玄虚？

事实上，海勒丝的观点针对的正是在西方从20世纪60年代之后逐渐兴起的一种新的文学形态——电子文学(Electronic Literature)。在海勒丝在2008年出版的《电子的：文学的新视界》一书中，她从电子文学是什么、电子文学的内在特征、电子文学的语境以及发展未来几个方面进行了深入的探讨。她指出，“电子文学一般认为是排除了已经被数字化的印刷文学，而是与之相反的‘数字生成’的，是在计算机上创造出来并(通常)意味着在计算机上被阅读的第一代数字对象”^③。她的定义依据了电子文学组织(Electronic Literature Organization)对电子文学的定义。电子文学是指“作品具有一个重要的文学方面，即利用了由独立或联网计算机提供的能力和语境”^④。海勒丝还进一步补充到，该定义参考了印刷文学关于“文学的”的定义，同时由于其是在一个网络化的和程序化的媒体中被创造和被操作的，因此也涉及到了计算机游戏、电影、动画、数字艺术、图形设计及电子视觉文化等领域和技术。在海勒丝看来，电子文学是个“有希望的怪物”，因为它允许多种声音在一个文本中存在。同时，对于文学理论而言，海勒丝认为电子文学的出现对文学的边界进行了考验，促使我们去重新思考在当代语境中文学是什么、文学能做什么等一系列问题。

① N. Katherine Hayles, "Intermediation: The Pursuit of a Vision", *New Literary History*, 2007(38), p. 99.

② MAS是一种多个互动的智能能动者构成的系统用以单个能动者或单一系统有困难或者无法解决的问题。参见 http://en.wikipedia.org/wiki/Multi-agent_system。

③ N. Katherine Hayles, *Electronic: New Horizons For The Literature*, Notre Dame: University of Notre Dame, 2008, p. 2.

④ Ibid.

就目前而言,电子文学在西方,无论是在以英语为主要使用语言的美国、英国、加拿大、澳大利亚,还是法国等欧洲国家都成为一种新兴的文学现象。在近50年的发展过程中,大量的文学作品涌现,相应地也出现了许多相关的研究专题著作和理论文章。仅以电子文学组织收录的作品就达到近3000部。截止2009年已出版的与电子文学直接相关的英语研究著作有30多部,以电子文学为关键词搜索的期刊论文就有530篇,有关网站有80多个。更不要说在网上公布的论文和书籍等。可以说,电子文学及其研究已经形成了当代西方文学及文学理论领域中的新势力。

二、电子文学的主要类型

根据电子文学组织网站的分类,电子文学可以根据其技术主要分为超文本(Hypertext)、读者合作(Reader Collaboration)、录音阅读/表演(Recorded Reading/Performance)、动画文本(Animated Text)、平面主导(Prominent Graphics)和生成文本(Generated Text)。其中每类还分为小说、戏剧、诗歌和非小说^①。更为详细,也更具说服力的划分是根据海勒丝对电子文学的分析^②,从发展阶段来说,20世纪八九十年代为第一代,经典(classical)时期,该时期的作品以超文本文学为代表,主要基于故事空间(storyspace)平台,以链接结构(link structure)为基本媒体特展;而此后至今的作品都可以算作第二代:“当代/后现代”(Contemporary or Postmodern)。

第一代的主要作品有迈克·乔伊斯的《下午,一个故事》(*afternoon, a story*)^③,斯图尔特·摩斯洛坡(Stuart Moulthrop)的《胜利花园》(*Victory Garden*)^④以及谢利·杰克森(Shelley Jackson)的《拼凑女孩》(*Patchwork Girl*)^⑤。这些作品都是用故事空间软件写作的。这一软件在超文本文学发展的早期起到了非常重要的作用,聚集了一群超文本文学创作者。随着网页的发展,电子文学也发生了变化。如果说早期作品倾向于使用具有平面图形、动画、色彩和声音的语片(lexia)文本,以超链接(hyperlink)为主要特征,那么第二代作品则更为充分地利用了网页的多模式(multi-modol)功能,弱化了超链接,强调导航方法(navigation schemes)和界面隐喻(Interface Metaphor)。第一代的超文本小说也开始杂糅多种文本形式,可作为例子的是M·D·柯弗利(M. D. Coverley)的《加里菲亚》(*Califia*)和《埃及:白日里向前的书》(*Egypt: The Book of Going Forth by Day*)^⑥,凯特林·费什(Caitlin Fisher)的《女孩们的波动》(*These Waves of Girls*)^⑦,斯图尔特·摩斯洛坡的多模式作品《里根图书馆》(*Reagan Library*)^⑧,朱迪·莫瑞赛(Judd Morrissey)和罗瑞·泰勒(Lori Talley)合作的《犹太人的女儿》(*The Jew's Daughter*)^⑨等。戴维·赛柯瑞柯(David

① 参见 <http://directory.eliterature.org/>。

② N. Katherine Hayles, *Electronic Literature: What is it?*, <http://eliterature.org/pad/elp.html>。

③ Michael Joyce, *Afternoon: A story*, Watertown MA: Eastgate Systems, 1990。

④ Stuart Moulthrop, *Victory Garden*, Watertown MA: Eastgate Systems, 1995。

⑤ Shelley Jackson, *Patchwork Girl*, Watertown: Eastgate Systems, 1995。

⑥ M. D. Coverley, *Califia*, Watertown: Eastgate Systems, 2000; *Egypt: The Book of Going Forth by Day*, Newport Beach: Horizon Insight, 2006。

⑦ Caitlin Fisher, *These Waves of Girls*, 2001, <http://www.yorku.ca/caitlin/waves/>。

⑧ Stuart Moulthrop, *Reagan Library*, 1999, <http://iat.ubalt.edu/moulthrop/hypertexts/rl/pages/intro.htm>。

⑨ Judd Morrissey in collaboration with Lori Talley, *The Jew's Daughter*, ELC 1 and (2000), <http://www.thejewsdaughter.com>。

Ciccoricco)将这一些相近似的作品称为“网络小说”(Network Fiction),它们共同的特征是“定义为利用超文本技术以创造新兴的和再融合的叙事”^①。

第二代中还具有代表性的是交互式小说(Interactive Fiction,简称 IF)。与之前的作品不同,交互式小说包含更为强烈的游戏元素。尽管游戏本身与电子小说常常互相渗透,但是在两种形式依然有所不同。按照马克库·艾斯克林(Markku Eskelinen)的说法,在游戏中,用户的解释是为了配置,而在那些侧重叙事的作品中,配置是为了解释^②。正因为 IF 不能离开用户而存在,所以尼克·蒙夫特(Nick Montfort)在《扭曲的小航道:通向交互小说》(*Twisty Little Passages: An approach to Interactive Fiction*)^③,这本第一部专门研究 IF 的学术著作中用了交互角色(interactor)这个词。在这项先锋性的研究中,他还指出了 IF 在形式上的最基本特征就是不断地构成一个语法分析器(电脑程序对交互角色的输入进行理解和回应)和一个产生动作的模仿世界。

同时,在技术上,交互式小说通过一系列的技术,比如视觉展示、平面图形、动画等与传统文学设计明显不同的方式来拓展文学的类型。主要代表作品有艾米丽·绍特(Emily Short)的《老于世故》(*Savoir-Faire*)^④,乔·英高德(Jon Ingold)的《全途》(*All Roads*)^⑤以及堂娜·雷什曼(Donna Leishman)的《克里斯蒂娜·肖的领地》(*The Possession of Christian Shaw*)^⑥。特别值得注意的是最后一部。作者将一种带有诡辩的视觉感受风格的原始主义、当代的图景以及一种源于 17 世纪的叙事融合在一起。在整个过程中,对各种不同的疑惑进行解答并不是最重要的,换句话说,交互角色的目的不是为了结局,而是享受过程本身。

另一种电子小说趋势是从屏幕的交互性的三维图像化向现实三维空间的渗入。随着电脑从桌面(Desktop)转到外在环境中,出现了另外几种的电子文学。比如 1990 年代的电子邮件小说(Email Novel)、移动技术影响下的手机短篇小说、以 GPS 技术为核心的定位叙事(Locative Narratives)。主要作品有詹尼特·卡迪芙(Janet Cardiff)的《消失的声音》(*The Missing Voice*)和《她的长长黑发》(*Her Long Black Hair*)^⑦、布拉斯特·赛厄瑞(Blast Theory)的《罗伊叔叔在你周围》(*Uncle Roy All Around You*)^⑧。

对于交互式文学而言,其难点在于:在交互式过程中,读者的点击和决定与作者的意图时间产生了巨大的冲突和矛盾,作者如何能够坚持一种创造性的叙事机制以引起张力、冲突和结局?詹尼特·玛瑞(Janet Murray)的《Holodeck 上的哈姆雷特:在赛博空间中叙事的未来》(*Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*)可以算得上第一

① David Ciccoricco, *Reading Network Fiction*, "Introduction", p. 7.

② Markku Eskelinen, "Six Problems in Search of a Solution: The challenge of cybertext theory and ludology to literary theory", *dichtung-digital*, March 2004, <http://www.dichtung-digital.com/index>.

③ Nick Montfort, *Twisty Little Passages*, Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology Press, 2003, pp. vii-xi.

④ Emily Short, *Savoir-Faire*, 2002, *Electronic Literature Collection 1*, eds. N. Katherine Hayles, Nick Montfort, Scott Rettberg, and Stephanie Strickland, Maryland: Electronic Literature Organization, 2006, <http://collection.eliterature.org>(以下简称 ELC 1).

⑤ Jon Ingold, *All Roads*, <http://www.ingold.fsnet.co.uk/if.htm>.

⑥ Donna Leishman, *The Possession of Christian Shaw*, <http://www.6amhoover.com/xxx/start.htm>.

⑦ Janet Cardiff, *The Missing Voice*, *Case Study B*, 1999; *Her Long Black Hair*, 2005, <http://www.publicartfund.org/pafweb/projects/05/cardiff/cardiff-05.html>.

⑧ Blast Theory, *Uncle Roy All Around You*, premiered London, 2003, http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_uncleroy.html.

本在这方面进行深度探讨的批评著作。通过对包括超文本小说、电脑游戏、交互式戏剧等多种形式的探究,她指出了这个问题的两面性:一方面,交互过程为观众提供了一个接近原始材料的机会;但另一方面,交互过程破坏叙事体验的危险^①。同时,通过对邀请读者/观者处在创造者的角度来想象自己所扮演的角色,交互小说强调了创造性的过程,加强了叙事的混杂性。关于叙事张力的讨论,还有一位重要的研究者、诗人和批评家——格莱其尔(Lblushoss Pequeño Glazier)。他建立的电子诗歌中心(Electronic Poetry Center)与凯奈斯·哥德史密斯(Kenneth Goldsmith)的 Ubuweb 一起成为网络上最具先锋性的在线电子诗歌网站。在他的书——《数字诗歌:编程媒体中的超文本、视觉—动力文本与写作》(*Digital Poetics: Hypertext, Visual-Kinetic Text and Writing in Programmable Media*)^②中,他指出我们应该将电子文学看做实验性印刷文学的延续。新美媒介自身具有一种实验性的特性,其形式本身就打破了印刷媒介所形成的关于主体性和自我中心话语的传统概念。

还有一类与计算机媒介的交互性关联更为密切的电子文学,被称为生成艺术(Generative Art)。海勒丝称之为是“当下最具有创造性也最具生命力的一类电子文学”^③。生成艺术运用一种算法,通过一组随机的图标来生成文本,或者对前在文本进行选取和重组。菲利普·布兹(Philippe Bootz)创作了最具理性化效果的生成文本。在他的功能模式中,作者区域与文本区域以及读者区域之间有着非常明显的界线,在区域之间存在的独立区域具有几种重要的含义,比如电子文学导致了作者和读者暂时的、逻辑上的分离,这是不同于印刷情况下的作者和读者关系的。他还以一种比较的视野举例说明,在欧洲语境之下,电子文学的主导的模式并不是超文本,而是文本生成者和动画作品^④。这点也应该是值得中国研究者注意的,即我们必须考察在不同语境之下的不同的主导性模式。

出于对媒介的物质性的强调(在技术上体现为对网络和程序的倚重),出现了一类叫做编码作品(Code Work)的电子文学作品。从事创作的艺术家有阿兰·宋德黑姆(Alan Sondheim)、MEZ (Mary Ann Breeze)和泰兰·麦蒙特(Talan Memmott)。评论家有弗劳瑞安·克拉莫(Florian Cramer)、瑞塔·瑞利(Rita Raley)和马修·法勒(Matthew Fuller)。最编码作品的形式是只能机读的和只可机器执行的,更为典型的是克耳奥语(Creoles)使用的“坏符码”(Broken Code)。这种符码实际上并不能够被实际使用,而是使用程序化的标点符号及表达形式激发起某种语言的意义。通过重复使用双关语、创造新词和其他创意游戏,这类作品扮演了一个交互的场所,唯人类语言(Human-Only Language)与只机读符码(Machine-Readable Code)作为具有语言学意义的因素出现在可视的屏幕界面上。这类作品也从一个侧面说明了尽管当前人类认知与智能机器认知之间存在者很大区别,但是相互之间依然存在着内在联系。

① Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology Press, 1998, p. 40.

② Loss Pequeño Glazier, *Digital Poetics: Hypertext, Visual-Kinetic Text and Writing in Programmable Media*, Tuscaloosa: University of Alabama, 2001.

③ N. Katherine Hayles, *Electronic: New Horizons For The Literature*, p. 2.

④ Philippe Bootz 讨论了由 by L. A. I. R. E 创办的基于网络的文学杂志, *Electronic Book Review*, March 15, 1999, <http://www.electronicbookreview.com/thread/wuc/Parisian>.

语言与符码的这种结合也刺激了艺术家们对于不同类型的语言形式及相互合作的试验。丹尼·瑞德·斯拉特瑞(Diane Reed Slattery)、丹尼尔·J·奥尼尔(Daniel J. O'Neil)和比利·布如巴克(Bill Brubaker)的“*The Glide* 项目”试图将视觉语言与 *Glide* 的舞蹈语言相结合^①。另一种试验是由沙新为(音译, Sha Xin Wei)及其合作者表演的《T 花园》(*T Garden*),他们试图在动作语言与口头语言中找到接合点^②。而与之相关的评论有卡瑞·诺兰德(Carrie Noland)在《数码手势》(*Digital Gestures*)中对数字作品唤起的具体化的动作所作的分析:这些多种多样并且内在关联的符号系统反映出了这样一个事实,即行为、动作、声音、文字及图像都能被编码为比特(bits)并最终化为电压的区别^③。另外一种对符码和语言的探索是由约翰·加利(John Cayley)通过他称之为“转译变形”(Transliterate Morphing)的方式实现,这种方式将原文本转换成为逐个字母的目标文字以强调字母语言相似与数字符码的非连续性^④。

可以说,数字艺术作品的多重模式使得作者,用户以及批评者将其不同的专业技能和解释传统聚合起来以能够全面地理解电子文学的美学策略及可能性。这些作品清晰地表明了电子文本性(Electronic Textuality)所固有的计算机媒介使得需要一种新的批评实践,并从文学能力(Literacy)转到阿默(Gregory L. Ulmer)所称之为的“电子能力”(electracy)上^⑤。

传统的习惯于印刷文学的读者需要首先关注到屏幕化的文本以及其所使用的策略或方法,从而兼具了传统印刷文学中作者、读者、出版人、编辑、销售商甚至其他相关者的多重身份。同时,从印刷到程序化媒介的转移进一步将他们为了适应在高度运转的空间中的技术改变而进行的自身的合成化实践复杂化了。他们在意识到了新媒介的特殊性的同时,也并没有忽略在理解语言、意义以及文本的交互性作用的传统模式方面的丰富资源。马修·柯瑞什博姆(Matthew Kirschenbaum)的《机械主义:新媒体和辩论的文本性》(*Mechanisms: New Media and Forensic Textuality*)^⑥就是一个很好的例子。还有斯蒂芬妮·斯揣克兰德(Stephanie Strickland),这位诗人在传统文学领域获得过殊荣,同时也创作了重要的数字媒介作品。

三、电子文学的研究焦点

总的来看,对于这些种类繁多的电子文学的研究主要集中在几个主要的关节点上:

1. 超文本链接与叙事

这也是早期电子文学的基本形式和特征。早期超文本理论家,著名的乔治·兰多(George Landow)和戴维德·博尔特(David Bolter)就将超链接视为电子文学的最突出的特

① Diane Reed Slattery, Daniel J. O'Neil and Bill Brubaker, *The Glide Project*, <http://www.academy.rpi.edu/glide/portal.html>.

② Sha Xin Wei, *TGarden*, <http://f0.am/tgarden/>.

③ Carrie Noland, "Digital Gestures", *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories*, Adalaide Morris and Thomas Swiss eds., Cambridge: MIT Press, 2006, pp. 217 - 244.

④ John Cayley, "Literal Art: Neither Lines nor Pixels but Letters", *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan eds., Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology Press, 2004, pp. 208 - 217.

⑤ Gregory L. Ulmer, *Internet Invention: From Literacy to Electracy*, New York: Longman, 2002.

⑥ Matthew Kirschenbaum, *Mechanisms: New Media and Forensic Textuality*, Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology Press, 2006.

征,并对读者如何选择链接来审查超文本作为一种宣泄模式的作用^①。超链接成为电子文学的突出特征还在于印刷文学本身因为其原来所具有脚注、尾注、交叉引用等与超链接在技术层面上就具有相似性。就像艾斯潘·J·阿赛什(Espen J. Aarseth)指出的,读者/使用者只能跟随作者已经刻画出的链接做出反应^②,比如,在早期超文本作品,例如在《下午,一个故事》的环形结构中,读者一旦进入其中,就很难逃脱,除非你关闭程序或者重新开始。这对读者而言,更多的具有强迫性的色彩。阿赛什还敏锐地指出,这种屈服在交互行为性之下的跳跃性的自由是一种纯粹的意识形态术语,投射出的是一种无中心的幻想而不是具有任何可分析本质的概念。这也是超文本被认为在解构主义分析之下,呈现出内在不稳定性原因。博尔特在他的《书写空间》(*Writing Space*)中写道,超文本易被解构所接受。兰多也在《超文本 3.0》(*Hypertext 3.0*)中提出“超文本的德里达还是后结构主义的尼尔森?”(*Hypertextual Derrida or Poststructuralist Nelson?*),他指出,这些作家在将超文本与解构主义分析融合起来的时候并没有能够对电子媒介下作品进行的操作的差别或解构主义的复杂性做出正确的判断,但是他们的贡献也是显而易见的。

2. 印刷文学与电子文学

阿赛什在《赛博文本文:游历文学的探索》(*Cybertext: Explorations of Ergodic Literature*)中没有将电子文学的置于印刷时代的视野之下,而是界定了一种新的“游历文学”(Ergodic Literature),认为文本在其中最不寻常的努力就是允许读者穿越文本。通过对包括电脑游戏、印刷文学、电子超文本及其他形式在内的分析,阿赛什建立了一种由八种不同的行动构成的网格,其中有 576 种不同的位置来对不同的文本定位。尽管这种方法并没有顾及文本内容以及相关的媒介的特殊性,但是它证明了电子文学不能简单地以传统印刷文学的标准来衡量而没有考虑到他们之间不同的操作模式。这些创新使得这本书成为研究电脑游戏和电子文学的奠基之作。马克库·艾斯克林的著作进一步对传统的叙事学作为游历文学性的理解模式提出了挑战,认为需要发展适应数字媒介的文本创新的理论框架,并就不同叙事中存在的临时有效性、文本间性、链接解构等方面提出了独创性的意见^③。类似的进行厘清工作的著作还有利弗·马诺维奇(Lev Manovich)的《新媒体语言》(*The Language of New Media*)^④。尽管他先于电子文学强调了电影,但是他提出的新媒体的五项原则有助于我们将新媒体形式与印刷及电视等其他电子媒体区别开来。其中对电子文学最具有创新意义的是第五条“转编码”(Transcoding),马诺维奇用来指称观念、手工制品的重要性并提出从“文化层面”转移到“电脑层面”的假设。尽管将这些层面认作是不同的现象有将之简单化的嫌疑,但是转编码的想法关键性地指出了,计算已经成为一种有力的方式。借助这种方法,我们可以从传统的文化传播工具,例如政治修辞、宗教及其他仪式、手势与姿势、文学叙

① Jay David Bolter, *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, New York: Lawrence Erlbaum Associates, 1991; George P. Landow, *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1991.

② Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

③ Markku Eskelinen, "Six Problems in Search of a Solution: The challenge of cybertext theory and ludology to literary theory", *dichtung-digital*, March 2004, <http://www.dichtung-digital.com/index>.

④ Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology Press, 2000.

事、历史叙述以及其他的意识形态的表现方式转到计算工具的物质行操作上。

3. 符码与语言

符码在电子文学中扮演了非常重要的角色在电子文学研究中。符码同显示界面一起被视为电子文学“文本”的一部分。除了马诺维奇在符码方面的研究外,亚利克山大·盖罗维(Alexander Galloway)在《协议》(*Protocol*)在强调原初性的原则上定义符码仅仅是一种可执行的语言。与印刷书籍不同,介入电子文本必须要运行符码^①。在此方面,弗吉尼亚大学的人文学科高级技术机构(Institute of Advanced Technology in the Humanities,简称IATH)工作的热若莫·迈克甘(Jerome McGann)是该方面的领军人物。他的著作《发光的文本性:万维网之后的文学》(*Radiant Textuality: Literature after the World Wide Web*)对于印刷文本构建语言与电子文学及数字艺术的相通性进行了探讨^②。

4. 电子文学与数字文化

该理论视角主要关注于电子媒介的物质性的辅助研究,分析了电子技术生成的文化、社会及意识形态语境,比如马克·汉森(Mark Hansen),虽然他对数字艺术的关注多过电子文学,但他亦指出了理解电子文学必须具备一定的文化背景^③。还有弗里德里克·A·科特勒(Friedrich A. Kittler)从解释学出发对于技术谱系作为一种形式力量的强调^④。在传统及学院研究实践内部,电子文学同样与数字艺术、电脑游戏以及其他与网络和程序媒介密切相关的形式紧密相关。阿兰·刘(Alan Liu)的《酷的法则——知识工作和信息文化》(*The Laws of Cool: Knowledge work and the culture of information*)探讨了“cool”——设计师、平面设计艺术家、程序员和其他知识产业的工作者与传统的人文学科的关系^⑤。关于更大范围内的网络文化的影响,相关的著作则更为多见。

事实上,这里提到的只是诸多问题中的一部分。更内在、更具体的一些问题,比如电子文学不同类型的内在结构,图像语言、计算机语言和文字语言的结合,书写与编码,不同的文学类型引起的不同的认知结构等问题还有待进一步的梳理。

① Alexander Galloway, *Protocol: How control exists after decentralization*, Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology Press, 2004, p. 165.

② Jerome McGann, *Radiant Textuality: Literature after the World Wide Web*, New York & London: Palgrave Macmillan, 2001.

③ Mark B. Hansen, *New Philosophy for New Media*, Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology Press, 2004.

④ Friedrich A. Kittler, *Discourse Networks 1800/1900*, Stanford: Stanford University Press, 1992.

⑤ Alan Liu, *The Laws of Cool: Knowledge work and the culture of information*, Chicago: University of Chicago Press, 2004.