

超文本閱讀空間之評析——兼論非線性敘事議題*

李順興

Intergrams 3.1(2001):
<http://benz.nchu.edu.tw/~intergrams/intergrams/031/031-lee.htm>

0、前言

本文開頭提出文學「質的累增」說法，用以抗衡九〇年代初期所謂電子媒體加速文學死亡的計量化思考，之後檢視超文本文學的形式潛能，並提供形式創新範例解說，以驗證超文本所孕育的文學新質量。文中並檢視超文本純文字多向形式在普及標準化後，所產生的美學危機，以及將功能性工具提昇為藝術形式所帶動的創作轉機。本文最後針對超文本的非線性敘事形式進行分析，並嘗試釐清超文本貼拼似語言的文學意義與美學價值。

一、電子媒體加速文學死亡？

關於文學死亡一說，特別是嚴肅文學一類，科南（Alvin Kernan）《文學死亡》（*The Death of Literature*）這本書列出幾項因素，其中以電視媒體的排擠效應最為顯著（9; 147-8）。伯克滋（Sven Birkerts）對此書提出回應，對其中幾項因素見解稍有不同，但對於電視的排擠效應說，則完全接納，只進一步將電視換成「電子互動」媒體（188-9）。

上述兩位學者指出，文識（literacy）的養成或建立，在過去主要是透過文學閱讀，如今改由電子媒體主宰。他們在「計算」文學死亡速度時，立論可簡化成一個傾向：把文學視為一項產品，觀察其在「文識」供需市場上的競爭，發現目前的產品特性失去魅力，正面臨被淘汰的命運。

電子時代來臨之前的印刷時代，文字當道，並沒確保過文學這門文字藝術在知識結構中取得主導力量（Kernan, 8）。讀者占總人口比例低，社會價值也薄弱，這本就是文學的歷史事實。這個共識大家都可接受，但科南等人的「文學死亡」議論卻仍忽略幾項文學體驗或避而不提其它「活生生」的文學實例：

- 1、平面文學仍不斷累積形式，例如從寫實到後現代，各種風格共存共榮或不斷雜交、孳生新品種，文學資產愈來愈豐富是確切的事實。這個文學「質的累增」事實可與前述文學死亡的仿計量化說法相抗衡。

2、平面上的文學發展平台，遲早可能遭到數位平台取代，其中的主要工具電腦是「通用型媒體機器」(universal media machine)，能兼納舊媒體的表現形式或概念，同時也是一種新文化的創造者 (Manovich 1998)，文學處於此新文化生態中，所扮演的角色與存在的意義依舊，毫無褪色，因為文學是各種文化生態環境中不可或缺的一員，只要文字不死亡，文學想像除獨立存在之外，也是其它敘事藝術媒體可倚賴、可受啟發、可吸收交融的對象。這個現象不論是在平面掛帥或電腦普及時代，都是具體發展中的事實，可從跨藝術創作中輕易找到證明。

3、過往的文學運動或現正草擬中的文學宣言都可視為想要創造新經典的努力，超文本文學也是追求文學形式創新中的一支。這股新文學創作運動，在「電子互動」空間或網際網路上，藉其傳播力量持續薪火，甚或壯大組織，新近成立的《電子文學組織》(Electronic Literature Organization)，便是文學利用網路擴大傳播的耀眼成果之一。更值得注意的是，文學實驗者以數位的獨特可塑性，增加不少新的文學表現形式 (見下二節)，完全呼應第一點「質的累增」。

超文本的新表現形式剛發表時，也不無質疑的聲音。道格拉斯 (J. Yellowlees Douglas) 扼要整理出幾個案例，指出早期伯克滋等人以平面閱讀角度檢視少數幾個超文本例子，便草率地下結論，將超文本閱讀視為漫無目標的作為 (3)。如今網路上的超文本文學創作，以及超文本美學的相關探討，日益擴展，比較下來，他們的「電子媒體加速文學死亡」的視野似乎偏離了軌道。

二、「三層論」

數位的獨特可塑性以及超文本的新質量，最容易在超文本的閱讀介面設計上看出端倪。萊恩 (Mari-Laure Ryan) 的「三層論」可視為解開超文本潛能結構的嘗試之一。在提出三層論之前，她先追溯「虛擬」一詞的拉丁文字源，發現其原意含有「潛能」的意思 (88)，而非現代用法所指稱看起來真的、但其實是假的、非具體存在的空間或活動。接著萊恩指出法國學者列微 (Pierre Levy) 將虛擬的「潛能」含義帶入思考，在詮釋虛擬與真實之間的互動力場時，得到多種啟發，其一是觀察到虛擬與真實之間的意義生產過程，具有一對多 (one to many) 的關係 (Ryan, 92)。



以傳統平面文本為例，由符號構成一意義生產場域，能傳達訊息與經驗、激發思緒與想像，因此也可視為一虛擬物體 (Ryan, 96)。讀者則透過對虛擬物體的閱讀，得到文本意義。然而此一讀者生產的意義卻未必等同作者的原意，或說讀者的文本不等於作者的文本，亦即如萊恩所指出的，傳統文本含有兩個不同層次的文本：「一為作者以符號構成的文本，二為讀者心理上建構出來的文本」(Ryan, 96)。第一層次文本為單一存在的虛擬物體，但內在含有眾多「潛在」的第二層次文本，亦即因不同讀者的詮釋，而產生不同意義的各種文本。兩層次之間的關係因而是一對多。改用亞瑟斯 (Espen J. Aarseth) 的講法，可以這麼說：文本只有一個，但因上下文、傳統、聯想等因素，閱讀結果便有很多種

注意到超文本介面所引發的文本意義變動，萊恩延續列微對虛擬的觀察心得，將超文本的文本層次歸納為三類：

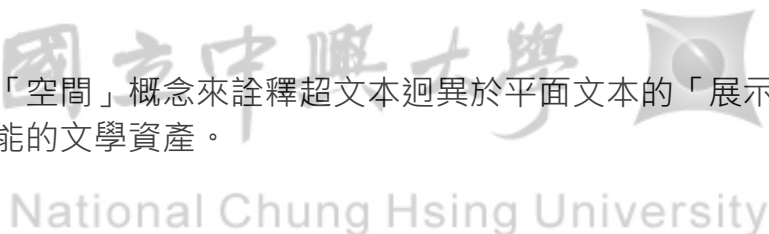
- 1、作者所書寫或「設計」("engineered") 的文本
- 2、向讀者呈現、展示的文本
- 3、讀者心理上建構出來的文本
(Ryan, 96-7)

第一層次文本與第二層次文本之間關係仍是一對多，這是因為超文本牽涉到性質非常特殊的呈現介面，而使得意義生產過程更複雜化。介面可以是一個電腦螢幕，畫面上的某一頁內容可能會因為處於不同的閱讀路徑上，因上下文變動，而有不同的意義出現，超文本小說便充斥這樣的例子。另外畫面上某一頁的內容文字本身也有可能不是固定的，以隨機程式控制的文本為例，讀者選擇換頁的當兒，同時也啟動了隨機組合的功能，因此看不到類似傳統文本固定的排版內容。

亞瑟斯曾簡略地提醒讀者，平面文本的介面與文本內部資料，兩者向來以「合而為一」的狀態存在，然而在制動文本的閱讀環境裏，兩者是分開的 (Aarseth, 10)。亞瑟斯點到為止，多少已注意到介面在制動文本的意義生產過程扮演不容忽視的功用。門諾微契 (Lev Manovich) 的相關解說則直接道破其中的玄機：「 [電腦] 新媒體作品的內容和介面是分開的，因此替相同的材料設計不同的介面是可行的。這些介面可賦予同一部作品不同的版本.....，這些版本可以彼此截然不同.....」 (1998)。因介面的不同，一個文本可變化出多種含不同展示方式的版本，兩者關係為一對多，殆無疑義，推演下去，可得第二層次文本與第三層次文本之間關係為多對多 (Ryan, 97)，複雜度已難量化評估，而其中所蘊涵的閱讀「潛在能量」，實為不容忽視的文學新資產。

三、第二種閱讀空間 (reading space)

我們也可另以「空間」概念來詮釋超文本迥異於平面文本的「展示」方式，並檢視超文本增加了哪些可能的文學資產。



平面文本含有兩層空間，一是文字敘事本身透過閱讀，所投射出來的「想像空間」，一是依文字排版進行閱讀所形成的「移動空間」 (navigable space)。因平面書籍閱讀通常是由第一頁依序排列下去，此處暫以「線性空間」來指稱這樣的閱讀路徑。

現代印刷本的普及，早已將文本的「線性空間」規格標準化，成為作者與讀者習以為常的形式，幾無美學刺激可言，因此不難理解現今純文字作者都專注於文字「想像空間」的藝術開發。

超本文學當然也保留傳統的文字「想像空間」，但它的「移動空間」形式傾向以「非線性」為發展特色，或可稱此一閱讀環境為「非線性空間」。某些文本含多向選擇，造就了多向路徑閱讀，純文字超文本小說便為此一閱讀新形式的極致代表。

伯恩斯坦 (Mark Bernstein) 研究超文本的結構模式，整理出多種基本的類別，如循環、對位、鏡像世界、纏繞等。一部超文本作品中可發現這些基本模式共存，或因彼此混合應用而使得結構變得非常繁複 (21; 27)。事實上，我們也可將其中幾款基本結構模式視為超文本的「非線性空間」形式，兩者雖然措辭不同，但皆以多向閱讀路徑的構成結果做為觀察依據。以「循環」為例，伯恩斯坦如此定義：「循環設計中的讀者會返回到曾走過的節點，然後才又開始另一條新路徑。循環設計創造了重演 (recurrence)，也因此呈現出結構的存在」 (Bernstein, 22)。

循環設計在超文本創作中是常用的技法，我們可用衛特 (Jenny Weight) 的作品〈米〉 ("Rice") 來進一步解說伯恩斯坦的定義。它以一組十六張小圖片構成畫面，作為整部作品的中心軸點，每一張小圖均為一條閱讀路徑的開始，路徑末端又回歸到起點，如此每一條路徑都是一個封閉型的循環空間，因此〈米〉的十六個循環並置而成的結構可視為基本模式的複雜變衍。

〈米〉的十六個片段敘事，為各自獨立的題材，因此在表層關係上，非環環緊密相扣，但以「越南」這個總主題作為共同結合點，結果創造出圈圈相交的結構之美和諧調。作者當初是否預見此一循環結構的效用，我們不得而知，但以此循環設計賦予凌亂破碎材料一個深層的統一性，確實呈現了相當紮實的藝術結構。

循環概念的藝術表現應用早已存在。蛇身圍成圈、蛇頭含著蛇尾 (The snake that eats its own tail, forever without end)，這個古代圖騰所表達的便是永無止境的循環。相同概念在平面文學創作中轉化成一種技法，也非新鮮事。張大春短篇小說〈如果林秀雄〉的開始和結尾都是同一句話：「如果林秀雄從未出生……」，作者在平面的想像空間中營造一敘事循環的企圖非常明顯。若改用數位空間來呈現此一概念，循環形式可完全具體化。另外由於超文本的頁面切換屬自動化設計，可免除手工翻頁所造成的時空斷裂，而能將此一結構的開展或閱讀空間的延續性，變得非常自然。

我們還可以繼續探索下去，〈米〉以循環形式將散亂的各種內容組織起來，基本上仍

是將「循環」當作是一種功能或形式，亦即用以承載內容的工具，嚴格來說，作品的形式與內容並沒有直接關聯或可供進一步想像的美學刺激，然而文學作品嘗有「形式與內容合一」的美學實驗，艾略特（T. S. Eliot）〈荒原〉（"The Waste Land"）所呈現的失序世界和其所採用的破碎敘述，形式與內容之間的相互呼應，誠為現代主義風格的典型代表之一。超文本是否也有類似的經營？亦即將形式的藝術層次進一步昇高？

蘇紹連〈心在變〉的形式藝術化嘗試，可視為典範。同樣使用了循環設計，讀者一旦進入〈心在變〉的閱讀路徑，一路走下去，終又回到原點，這個沒有出口的迴圈形式，與內容描寫尋求出口的困境，相互強化彼此的想像空間。我在別處如此評論：「詩的形式特色之一是詩行不斷左右移動，象徵心不安或『人心思變』。以『金心』（heart of gold）為連結點……。金心為理想生活的象徵，與『無心』的生活現狀相對映，更突顯理想與現實之間的斷裂，而詩組形式上的不斷連結，意味著不斷追尋，連結到最後，又回到源頭，自動形成一個迴圈（loop），一個沒有出口的循環，雖然沒有迷宮（labyrinth）該有的複雜結構，無法跳脫困境的意義卻是如出一轍。與形式沒出口相對映的是，詩整體內容也不提供救贖的希望。這個循環設計所造成的迷宮式困境，並非是單純想像層次上的產物，而是數位形式設計的自動化成果」（李順興 2000b, 段碼24）。

總的來說，伯恩斯坦極力解開超文本的繁複結構，嘗試釐清非線性形式的各種基本單位，此一化繁為簡的模式整理，自然也反應出超文本第二層空間的多樣性。讀者在這「第二種閱讀空間」中的移動，得以超越平面的單向選擇，這個仍待開發的數位區域，可視為第一項文學新資產。伯恩斯坦強調基本型的挖掘以及功能詮釋，並未提及這些形式的藝術性升級議題。蘇紹連〈心在變〉將循環形式轉換為具有隱喻作用的符號，用以支援內容所投射出來的想像空間，由此例可知，過去平面文學作品中純粹想像的形式，透過超文本技術，可化為具體可見的形式。這是另一項待開發的文學新資產。

四、超文本形式的美學危機

喬伊思（Michael Joyce）身兼超文本學者與創作者身分，詮釋純文字超文本小說的形式美學，一向不餘遺力，千禧年出版論文集，可說為超本文學理論豎立起另一個灘頭堡。八七年《下午》（*Afternoon, a Story*）及九五年《兩種心思》（*Of Two Minds*）捻出「終止」（Closure）的超文本閱讀概念{1}，以之替代傳統故事閱讀的結局概念，千禧年《異見》（*Othermindedness*）仍可見此一思考的延續，但額外強調超文本的「重讀」（rereading）誘惑。這裏的重讀並非指平面文字的第二次閱讀與感受。喬伊思認為，多向路徑中的任一節點，有可能在循環過程裏重覆出現，或者當讀者再次進入文本閱讀，將歷經不同的情節發展，這種「重覆」動作會帶來新閱讀想法，也正是超文本所能提供的獨特處，喬伊思如此論述：「連結本身，亦即重讀本身，發現並開啟了一個故事面向。重讀並非圖案的編織（textus），而是敘事摺紙（origami），由其中開啟或更新而得的東西並非是書寫，而是各種可能書寫所構成的敘事。重讀的視覺動力（visual kinetic）在一空間釋放出來，此一空間乃由電腦提供給〔超文本〕這一媒體，雖非唯一能適合這表現的工具，卻是無與匹敵」（Joyce 2000, 135）。類似的觀察也可見諸於其他學者的論文，只是

措辭不一定使用「重讀」，例如伯恩斯坦用「重訪」(revisiting; Bernstein, 22)、渥克(Jill Walker)則交叉使用「重覆」(repetition; 115-6)。

千禧年另有道格拉斯的《書之終結或沒有結局的書》(*The End of Books or Books without Ends*)，除比較平面與超文本之不同外，也進一步闡釋喬伊思的「終止」概念，其中以幾部超文本作品為例，論述超文本為蘊藏各種可能的敘事文本。整體而言，上述兩部作品的論述焦點之一仍圍繞在超文本潛能的揭顯，然而我們不禁要問，以《下午》的多向形式類型為源頭的純文字多向創作，歷經十多年的提倡以及美學的建立，這一款形式似乎已逐漸標準化。譬如說，超文本讀者面對《下午》作品中的超連結操作和多向選擇，反應可能已變成制式動作，也就是說，讀者的純文字按鈕或點選操作，剛開始的時候是很新奇的閱讀新行為，如今因使用頻繁，大家對其存在已習以為常。如伯布爾滋(Nicholas C. Burbules)的觀察，雖然超連結的意義作用非常豐富，但是「連結通常被簡化為個人偏好或方便的動作。因操作簡易，使它們變得像是捷徑……，這些連結讓使用者從一點跳到另一點，速度之快，使得整個轉換過程不留任何思考空間；這個連結事件變得看不見了」(104)。

在熟悉、透明的閱讀環境下，「節點」的轉換已經和平面的翻頁動作一般，變成功能性動作而非美學操作。若是，上述喬伊思和道格拉斯等學者以線性文本為對照，所揭櫫的多向形式美學刺激，很可能因為形式的日益標準化而跟著淡薄了，或說創新性已停止，準此，那麼超文本作品的藝術焦點是否將又重新擺回到傳統的文字「想像空間」？

或說，配合網路的普及，純文字多向形式若能跟著存活下來，隨著時間長久，勢必也將變成一種讀者習以為常的形式，也就是變成標準化的閱讀格式，同傳統印刷本的單向閱讀格式一樣，形式將因缺乏藝術創新誘惑，而叫讀者「視而不見」，如是，那麼這類超文本的藝術性探討是否可能又會回歸到內容？

電腦創造出來的新表現形式，一時光彩炫目，隨著時間經過，消失或遭取代，乃平常事，也有可能因不易被模仿而獨樹一格，成為單一個案，也有可能變為大眾形式，因普及應用而使其原有的新奇光芒盡褪。以隨機程式為例，近來引進超文本文學創作，產生相當新穎的效果。姚大鈞便指出：「亂數的產生與機率控制是貌似簡單卻意義/效力極大的功能。它是世紀初的達達藝術家拼貼藝術家夢寐以求的法寶，是原本可以給約翰凱基省去大量作曲時間的工具；它是夢境生產器，是衝破理性邏輯敘事，潛入下意識，頓時產生藝術前衛性的利器」(段碼46)。

但姚大鈞的討論重點是：「『隨機』一旦變成只是調色板上的一個顏色後，我們注意力就慢慢會放在作品本身的意義和內容上，而不再是在這個新技巧。」(段碼48)。推而論之，一個文學表現形式一旦成為普及化的文字載具或讀者習以為常的閱讀平台，那麼這

一形式的藝術性或可看性便消失了。

五、美學轉機

將隨機功能添入「傳統」多向作品，使得閱讀路徑的選擇由單一定點的連接，變成不固定點的隨意跳接；甚至連單一網頁的內容也不再是固定的，當中的段落或文句也可由資料庫裏隨機挑出材料來組合。這個隨機嘗試可視為超連結的藝術性實驗，也就是在超連結的實用工具功能外，開發出藝術層次的價值。

誠如姚大鈞所言，「在〔隨機〕這項作法上，文學比其他藝術晚了好幾十年」（段碼47），不過我則認為隨機程式確實在多向作品形式逐漸僵化的時刻，注入一股新鮮活力，但也如姚大鈞所觀察的，如果這個隨機形式變成日常工具，讀者最後還是會回到內容去尋找「美」。

話雖如此，一個具創新能力的作者，還是有可能借用「日常工具」，變化出不凡的想像，也就是在工具功能之外，賦予它獨特的藝術價值。例如網路拼貼作品的隨機應用，某種程度上，可視為一項創新。承自二〇年代的達達主義精神，歷經六〇年代保柔斯（William Burroughs）的推動，文字拼貼藝術於九〇年網路時代再度復活，將靜態取向的手工隨機拼貼，提昇為動態並具讀者參與互動的程式隨機拼貼，為這一挑戰語言俗規的文類增添一番新風貌。內容產生的意義是隨機的，動態形式的構成也是隨機的，兩者皆在挑戰語言約定俗成的意義與形式，意即拼貼的隨機內容與隨機形式相輔相成，做出最完美的搭配並產生最強的攻擊力，如此，儘管隨機形式已逐漸變成日常工具，在此一案例，卻擁有令人激賞的藝術力量（李順興1999a）。

另一例是傑克森（Shelley Jackson）的《補綴女孩》（*Patchwork Girl*），以Storyspace軟體所開發出來的超文本架構寫成，基本上仍是延襲《下午》的多向形式，但這部作品卻能走出《下午》經典形式所投下的陰影，以適切的斷裂內容呼應文頁轉換自由度所彰顯出來的散亂感。仔細推敲《補綴女孩》的形式結構，可發現多向選擇並非此一作品的閱讀藝術表現重點。《下午》文頁之間仍掙扎著要建立起一定程度的敘事關聯，《補綴女孩》各文頁之間則完全放鬆此一追求，所以表層上的閱讀路徑變成漫遊路線（meandering），敘事形式遂變得破碎，然而表層放鬆敘事關聯的追求，文本的深層想像結構卻逐步顯影。連多（George P. Landow）討論《補綴女孩》，也點出「貼拼」（collage）技巧的應用，「透過片段的閱讀，讀者拼湊（patch together）出一個角色和一段敘事」（Landow, 198-9）。這裏的「讀者拼湊」，事實上也就是對文本的破碎形式進行深層的想像。

簡言之，形式含有工具功能與藝術功能的雙重潛力。數位技術帶來多種形式創新的可能，新出現的形式享有先驅經典地位，自是常理，但此一形式若能被複製並通過時間考驗

而成為流行工具，其他創作者若能重新賦予新的藝術想像，亦不失為一種貢獻。隨機拼貼與《補綴女孩》二例嘗試證明一點：形式雖然已經固化，仍可透過內容本身來追求創新。但這不意味著數位所支援的形式本身的創新已終止。

文學實驗者的數位創新並沒有在純文字多向作品出現後而裹足不前。文學與視覺藝術結合、賦予超連結更多文學想像、圖文搭配新款互動設計等等，如此作為所形成的文學新品種，形式實驗與創新的動機依然強烈鮮明。前舉〈心在變〉在形式的創新運用上，示範了兩款文學新質量，一是透過自動化，達成具體化的循環結構，二，將循環形式提昇為一具藝術隱喻的表意結構。我們也可進一步在整體形式的構成元素單位裏找到創新設計，例如節點或超連結的藝術化。

我曾在它處說明超連結可依用途，概略分為指示性和聯想性兩款（李順興2000a，段碼18）。大體上Eastgate Systems系列超文本作品的超連結都僅有指示性的傾向，亦即純文字構成的連結，本身除發揮一般連結功能外，不具任何藝術隱喻。含視覺成分的超文本作品則經常在此處挖空心思。前述〈米〉的首頁為一組越南印象拼貼，功能上為文頁變換的轉軸點，但本身亦提供一個能統攝整體內容題材的中心意象。修恩（Duc Thuan）{2}的〈身分證明〉（"Identification"），以商品上的條碼圖案為一串連結的匯集處，各連結點可叫出關於角色的各種生平基本資料，但條碼也是一個內涵豐富的意象，隱約影射現代人身分的規格化、體制化，批判力道十足。曹志漣《一九九九想像書》的連結匯集處，圖騰狀似易卦，像個動態羅盤，中間指針不斷旋轉，對上連結處，文字會亮起來。這個的互動連結匯集點，除串連功能外，本身還帶有多種文學隱喻，值得挖掘（李順興1999b）。

上述創意設計範例，已超越傳統的單調連結，也是構成超文本「新敘事」形式的因素之一。或說超連結是多向文本亟欲開發的重點之一，本身也可以與文本內容相互支援，設計上也可以充滿文學想像，而非只扮演換頁或資料連結的原始單純功能。

六、非線性敘事議題

超文本文學的出現，底子裏對應著一種新文化現象的誕生。網際網路註定成為人類有史以來最大的資訊溝通結構和資料庫。使用者在此一制動空間游動或擷取資料的方式，形式上同超文本文學閱讀一樣，都以「非線性」為特色。史列丁（John Slatin）檢視超文本節點，發現之間的連結邏輯「主要是關聯性質的（associative），而非像傳統文本是三段論式或演繹性的（syllogistic）」（160）。演繹性的敘事，兩段文字間的延續講求一貫性，這可說是平面線性敘事之所以能成立的基本原則，不遵守此原則，敘事便變成了反線性或非線性，因為平面出版技術的限制，就算是非線性的敘事，也只能在「線性空間」裏排版。但是在超文本的多向敘事中，兩節點之間並無絕對必要的關聯，或說兩節點之間的關聯程度，完全由讀者自由認定，非線性特色顯而易見，配合超文本所提供的非線性空間，過往平面所論及的非線性敘事概念，如今完全具體化。

西方某些習於線性閱讀的學者，質疑或否定非線性閱讀，基本上都是未能完全體認上述超文本內容與形式的非線性特質 { 3 }。中文界也有類似的反應，本文選擇以姚大鈞的言論作為檢視對象，嘗試進一步釐清非線性敘述（事）的語言使用問題。

姚大鈞以線性時間觀，做為超文本「非線性敘述」討論的切入點，他說：「因為活人跳不出時間，所以人的感官經驗全都是線性的，在某種限度內也可說全部的文藝都是線性的；即使靜態的繪畫的欣賞也是要由觀者視點的線性移動串成」（段碼49）。

這樣的看法不無偏頗之處。人的外在活動跳不出線性時間誠為事實，但心智上的想像內容可以是非線性的，藝術作品也常以非線性時間的感受為題材，並以形式去模擬、表現非線性的特性，意識流小說便是一例。觀賞動作的時間是線性的，但賞析的心理活動也可能溶入非線性的情境，而得到非線性的體驗。若是，那麼姚大鈞以線性時間觀檢視非線性敘述（事），或說將線性讀者習慣的法則套用到超文本的閱讀，立而可見的動作是排斥了非線性敘事所要呈現的獨特內容意義與形式的藝術性。此一排斥或忽略，導致姚大鈞對非線性敘事的語言提出進一步的質疑：「由於強烈的向外指事性與可理解性的壓力，使得在文句中任何超出文法太多的排列和組合都會淪為失敗的嘗試」，並「由於語言的這種內在阻力，當今『超小說』多半的控制都在於大段落文段 (lexia) 的高階層的任意連結跳接或組合，並且多用模稜兩可、似是而非、玄之又玄的文句詞意，以便放在任何一個時空場景中都不至顯得太突兀（不至穿幫）；很少人能作到在單字詞的低階層隨心所欲的程式控制」（段碼50）。

讓我先行建立一個文學語言光譜，再回頭來討論上面的非線性語言議題。

寫實主義的語言因語法較接近一般用語習慣，文句意義通常比較容易理解，現代主義文學則充斥著對習慣語法的破壞衝動，並嘗試以異於習慣的碎裂表面形式，來對應文字底層另一深層意義，這個內容 / 形式合一的書寫策略，基本上不只認定文字能傳達語意，而且多少具有像具象詩一般的形式表達能力。但純就語意傳達層面而言，某些後現代書寫則幾已揚棄寫實或現代主義所篤信的內容意義，在這些實驗風格極強的作品中，文字的功能僅剩形式，亦即文字的語意無法發揮作用，任由文字符徵自行組成一純然的拼貼。

文字是文學藉以創造藝術的工具，從寫實、現代主義、後現代三種文字風格抽樣所構成的光譜，可看出各家書寫思想不同，對於文字的運用方式，也有極大的差異。

回到前述議題，欲將某一閱讀路徑所包含的文段或文頁 (lexia) 建構成一類似線性形

式的敘事，這樣的企圖可在屬於大眾書寫的網路接龍找到例證，因為以故事接續為寫作重心或訴求，所以兩個節點之間的情節發展大致都必須維持一套合理的解釋，然而同樣的線性規劃，卻不盡然是嚴肅型非線性作品的創作標的。以《補綴女孩》、摩斯洛坡（Stuart Moulthrop）《網際漫遊》（*Hegirascope*）、和Eastgate Systems出版的一系列超文本作品為例，很少在其中兩文頁之間可找到直接的敘事關聯。事實上，這些非線性作品的文頁大都可獨立欣賞。

門諾微契討論資料庫形式的文章，一開場便點出數位世界中的新文化表現形式：「小說以及後來的電影都偏重敘事，可視之為現代文化的主要表現形式，電腦時代則引進了相關的形式——資料庫。許多新媒體作品並不說故事，沒頭沒尾，事實上，這些作品在主題上、形式上、或其它方面，根本沒有發展，可將構成元素組織成一序列。相反地，它們是獨立片段的總合，在這之中，每一單項所具有的意義和其它成員一樣」（Manovich 1998）。「新媒體作品」的資料庫結構本質，促成作品中的「每一筆資料」的價值與位階一律平等，由此反應出各單項資料的獨立性；再者，資料的擷取方式以非線性為主要操作傾向。作為「新媒體作品」之一的超文本小說，表現形式明顯承繼了上述「位階平等」與「非線性」兩樣特質。這也就是為什麼明顯而立即的敘事關聯並非超文本作品的寫作重心。

連多曾提到《補綴女孩》「運用超文本固有的拼貼寫法，創造了主題與技巧」（Landow, 198）。他甚至建議，某一路徑上的所有文頁應在讀後加以整合，重新咀嚼一番後，初接觸時的混亂與不安便會消失無蹤（Landow, 192-3）。將狀似「拼貼」中的各種片段整合起來，以探尋蘊藏其中的深層意義，與現代主義的閱讀理論相去不遠。亞瑟斯討論《下午》時，也得到類似的結論：「超文本小說如喬伊思的《下午》，運用現代主義詩學，顛覆傳統說故事的方式，並創造了一個文學迷宮，讀者來開發」（Aarseth, 13）。亞瑟斯甚至認為《下午》雖然乍看之下有許多後現代的花樣，但是這些把戲跟其中的現代主義技法比較起來，都是「邊緣性」的東西（Aarseth, 86-7）。喬伊思甚至用「現代主義／荒謬主義小說的策略」來描述超文本的「重讀」經驗（Joyce 2000, 135）。若是，非線性作品既不在意線性敘事形式的合理性，也就無需煩惱敘事片段之間的關聯是否「太突兀」或會不會「穿幫」。前舉「網路拼貼」作品以隨機控制文句組成，根本就不考慮文句不通順，純粹是以語言符號的外在形式實驗來刺激讀者的思考，而非借重語言符號的內在抽象意義，亦即拼貼創作過程一開始便把敘事的合理性與語言的合「法」性問題拋到九霄雲外。



非線性敘事的一個閱讀特色是允許讀者透過多重選擇建構自己的文本與意義，這些可能的敘事路徑與意義有時是連作者或程式設計者都無法掌握的。這項迥異於線性文本的閱讀設計概念，最核心的兩樣參數在於「多向選擇」與「文頁內容意義的不固定」。超文本可由任何一點開始，在任何一點結束，如此，不同路徑產生不同的文本，產生不同意義，這點在理解上應無困難。而文頁內容意義不固定的緣由，或需進一步解釋。比如說，某一文頁內容的梗概為一位嬰兒的誕生，此文頁會在兩條閱讀路徑上出現，對於第一條路徑而言，依上下文的敘事，嬰兒的誕生可能促成父母的修好，但是在另一條路徑則可能是王

位爭奪戰的肇因。或說「重訪已讀過的一個場景，這個動作有可能產生新鮮經驗，因為新的上下文將這個片段的意義改變了，儘管文字完全相同」（Bernstein, 22）。簡言之，文頁內容雖然固定，但因上下文不同，內容所釋放出來的意義便跟著變化。

七、多線性或非線性

姚大鈞另傾向採用「多線性」替代「非線性」，用以描述超文本的本質：「從當今的『超小說』作品來看，使用的器材（軟體），如Storyspace 或 HTML/Java/Javascript 程式，應該只能算是一種sequencer（借用音樂界用的編曲器 / 音序器的概念）。也就是說，這些工具讓作者可輕易地『重組』大段的文段。而 Landow 很精準地提出了一個『多線性』（multisequential）這個詞，完全可以說明目前『超小說』的本質：它們是多線性而不是真正的非線性」（段碼53）。

由路徑的選擇數量與行進方向觀點來思考，稱超文本的本質是多線性，算是很準確的描述，但若從「文頁內容意義不固定」的角度來審視，稱之為非線性（nonlinearity）則較妥切。道理不難理解：如果一個「點」的內涵不固定，那麼由傳統固定「點」所構成的「線」，便難以具體存在，既然線性或序列（sequence）概念難以成立，「多線性」勢必也行不通。亞瑟斯便這樣質疑多線性一詞的合理程度：「一個網絡中的線（lines）與所有可能的路徑（courses）並非同一碼子事，因為同一段線可能在某一條路徑上的不同位置出現。如此，我們若是要用『多線性』一詞，那麼我們講的是哪種線？網絡中的線或路徑上的線？如果我們講的是網絡中個別的線，那麼要是整個網絡可以串列成一條線的話，多線性一詞……有可能是錯的，而如果我們講的是路徑，那麼『多路徑』可能比『多線性』來得貼切，可表示這些線是透過走動造成的，而非事先畫好的」{4}。

非線性一詞能有效涵括多向路徑交錯而成的網絡結構特質，其中文頁內容意義的不穩定性，更強化了網絡結構裏根莖（rhizome）發展模式的反「線性」傾向。但不管是多線性、非線性或是反線性，超文本提供不同於線性文本的閱讀經驗，已是不爭的事實。透過更多藝術想像，新型閱讀經驗將不斷出現。

八、結語

萊恩三層論揭露了超文本形式的閱讀潛能，本文以空間為譬喻，進一步闡釋超文本形式的美學應用，範例包括平面想像的具體空間化、形式與內容合一的實驗等。在另一方面，則指出早期超文本形式所可能遭遇的美學危機。危機說法源自於這樣的觀點：純文字多向形式的普及標準化，乃推廣者的目標，矛盾的是，目標一旦達成，其中的形式美學刺激便消失了。對於追求創新的作者而言，這種形式停滯相當於死亡；對數位技術美學潛力有所體悟的人而言，在數位環境中不求形式變化的創作行為，等於是糟蹋數位工具。

超文本形式的美學轉機，便是建立在數位工具書寫與整合多媒體的能力上。從此一轉機中，我們看到超文本文學「質的累增」對整體文學的貢獻，它的出現不會取代傳統文學，而是增廣文學的表現範疇。本文開首提出文學「質的累增」說法，並非企圖與「量的萎縮」的觀察產生「對話」，反而是與之「對峙」。這種態度並不是想反駁電子媒體傳播工具造成文學讀者逐漸減少的觀察{5}，而是嘗試從創作角度，指出電子媒體互動功能的美學潛力，並以之突顯文學一個「活得很好」的事實：它的內在仍不斷演化，特別是超文本文學這一支創作活動，在數位環境裏找到了形式創新的出口，瞬間累增不少新質量。

由「量的萎縮」俯看「文學死亡」，似乎言之成理，但由「質的累增」角度來看，巴斯(John Barth)從「枯竭的文學」(literature of exhaustion)到「重生的文學」(literature of replenishment)一路所呼籲的形式創新概念，可在超文本文學裏找到具體的實踐。如此，文學是生是死，等於各說各話。柯南等人高唱文學死亡論調，「文學重生」則發出完全不同的聲音，「眾聲喧嘩」，而究竟事實如何，只有交由歷史去判斷。

電子文識(electronic literacy)隨著電腦和網路的普及，快速侵蝕印刷文識地盤，有「識」之士如科南和伯克滋，對文識轉變以及新文識養成方式，不盡認同，但大勢所趨，也只能開始緬懷過去或徒呼奈何。在此文識由印刷轉為電子的過渡時期，目前仍屬實驗發展中的超文本文學，除本身內在不斷追求創新所引發的焦慮外，外部也承受不少來自平面主觀看法的干擾，雖是如此，超文本文學跟隨網路時代的興起而誕生，其所展示的形式美學緊扣網路文化的非線性脈動，已成為e世代文化論述模式的一支。

「通用型媒體機器」這個新工具究竟潛藏人文危機或轉機、會扁平人性或張揚人性的未知潛力，這些新文化議題尚未有定論，甚至也不可能定論，因為個人的認知角度受限於歷史經驗與時空差異，變得非常主觀。不管如何，這個世界的「網路化」會片刻不停，可喜的一點是，文學這門藝術並沒有在這個數位文化領域缺席，它正在新文化生態裏摸索、實驗新的表現形式，並不時跨界以散發影響力，繼續扮演提昇、豐富人性的藝術角色。

注釋

* 某些參考資料為網路版，無頁碼或段碼可供標示引用位置。

1. 「終止」一詞第一次出現在《下午》之中一頁名為〈進行中的作品〉("work in progress")，之後重錄於《兩種心思》第186頁。

2. Duc Thuan為越南語的英文音譯，與原音不盡相同，中文暫譯為修恩。

3. 參考道格拉斯的案例列舉。Douglas 2000, 3。

4. Aarseth, 44。亞瑟斯質疑多線性一詞的效用，對非線性一詞的用法則持保留態度。他認

為若單從網絡的表面結構觀點來看，非線性則有其描述準確性 (Aarseth, 44)。但他的分析最後結論兩詞皆有語焉不詳的弊端，更是意識型態產物，詳見43-7頁的討論。

5. 文學讀者數量與佔總人口比例，其實難以定論，若以識字率去檢視中西歷代的文學人口或比例，或可發現文學其實都是佔社會極少數的貴族菁英產物。工業革命前後的普羅經濟狀況並不理想，在那種精力全耗在追求生理基本需求勉強滿足的生活裏，我們實在很難想像當時社會的識字率會有多高、文學閱讀人口會有多少。今天的嚴肅文學，大體仍是菁英產物，若真要以數量論文學的生與死，透過識字率的換算，文學人口數量可能超過之前任何一個時代，唯一不變的可能是文學愛好者佔總人口的比例。以上說法屬常識性推測，因屬不同領域的議題和訓練，暫時無法在本文細詳引證。我想牽引出的重點是，柯南等人的「文學死亡」觀點，同樣沒有提供任何精確的統計資料。

參考資料

Aarseth, Espen J. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins UP.

Barth, John. (1967) "The Literature of Exhaustion." *Atlantic* 220.2: 29-34.

----. (1980) "The Literature of Replenishment: Postmodern Fiction." *Atlantic* 245.1: 65-71.

Bernstein, Mark. (1998) "Patterns of Hypertext." *Hypertext 98: The Proceedings of the Ninth ACM Conference on Hypertext and Hypermedia*. Eds. Kaj Gronbak et al. New York: ACM Press. Or <http://www.eastgate.com/patterns/Print.html> . Accessed 01.01.2001

Birkerts, Sven (1994) *The Gutenberg Elegies: The Fate of Reading in an Electronic Age*. New York: Ballantine Books.

Burbules, Nicholas C. (1998) "Rhetorics of the Web: Hyperreading and Critical Theory." *Page to Screen: Taking Literacy into the Electronic Era*. Ed. Ilana Snyder. London: Routledge.

Douglas, J. Yellowlees. (2000) *The End of Books or Books without Ends: Reading Interactive Narratives*. U of Michigan P.

Electronic Literature Organization. <http://www.eliterature.org/index2.html>

Kernan, Alvin. (1990) *The Death of Literature*. New Haven: Yale UP.

Jackson, Shelley. (1995) *Patchwork Girl*. Watertown, MA.: Eastgate Systems.

Joyce, Michael. (1987, 1990) *Afternoon, a Story*. Watertown, MA.: Eastgate Systems, 1990.

----. (1995) *Of Two Minds: Hypertext Pedagogy and Poetics*. Ann Arbor: The U of Michigan P.

----. (2000) *Othermindedness: The Emergence of network Culture*. Ann Arbor: U of Michigan P.

Landow, Gerooge P. (1997) *Hypertext 2.0*. Baltimore: Johns Hopkins UP.

Manovich, Lev. (1998) "Database as a Symbolic Form." <http://www.manovich.net/docs/database.rtf> . Accessed 01.01.2001

Moulthrop, Stuart. (1997) *Hegirascope*. 2nd

version. <http://raven.ubalt.edu/staff/moulthrop/hypertexts/HGS/>

Ryan, Marie-Laure, ed. (1999) *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington: Indiana UP.

Slatin, John. (1991) "Reading Hypertext: Order and Coherence in a New Medium." *Hypermedia and Literary Studies*. Eds. Paul Delany and George P. Landow. Cambridge: MIT Press.

Thuan, Duc. (2000) "Monologue #9:

Identification." <http://www.ducthuan.com/Poetry/Mono9/mono9.htm>. Accessed 12.27.2000

Walker, Jill. (1999) "Piecing Together and Tearing Apart: Finding the Story in Afternoon." *Hypertext 99: The Proceedings of the Ninth ACM Conference on Hypertext and Hypermedia*. Eds. Klaus Tochtermann et al. New York: ACM Press.

Weight, Jenny. (1998) "Rice." <http://www.idaspoetics.com.au/rice/riceheading.html>. Accessed 12.27.2000

李順興。 (1999a) 〈網路拼貼〉。《中國時報開卷版網路閱讀區》。08/26。

或 <http://benz.nchu.edu.tw/~garden/hyp-crit/hyp-cutup.htm>

——。 (1999b) 〈網路震波〉 (透過動畫軟體玩藝術) 。《中國時報開卷版網路閱讀區》。09/16。或 <http://benz.nchu.edu.tw/~garden/hyp-crit/hyp-shockwave.htm>

——。 (2000a) 〈超文本文學形式美學初探〉。Intergrams

2.1. <http://benz.nchu.edu.tw/~intergrams/intergrams/002/002-lee.htm>

——。 (2000b) 〈美麗新文字 (Brave New Word) : 試論數位改編, 兼回應幾個超文本文學議題〉。Intergrams 2.2. <http://benz.nchu.edu.tw/~intergrams/intergrams/022/022-lee.htm>

姚大鈞, 李順興 (1999) 。〈當文字通了電——與姚大鈞談網路文學〉。Intergrams

1.0. <http://benz.nchu.edu.tw/~intergrams/intergrams/001/001-yao.htm>

張大春。 (1988) 〈如果林秀雄〉。《四喜憂國》。台北: 遠流。

曹志漣。 (1999) 《一九九九想像

書》。 <http://www.sinologic.com/persimmon/xiang/99/index.html> 。 Accessed 01.01.2001.

蘇紹連。 (1999) 〈心在變〉 (原題: 〈今天我沒有心〉) 。《台灣詩學季刊》。24

(1998.9): 82-3 (部分平面版) 或 <http://benz.nchu.edu.tw/~garden/milo/heart/heart1.htm>