

网络间性:蕴含创新契机的学术范畴

□ 黄鸣奋

摘要:网络间性、主体间性、文本间性三者的关系,其实就是社会关系、艺术关系和媒体关系。提出网络间性有助于增强艺术创新,有助于对媒体互渗现象的理解。

关键词:网络间性;主体间性;文本间性;创新契机

中图分类号:G210.7

文献标识码:A

文章编号:1671-8402(2004)04-0084-05

20世纪大众媒体在世界范围内经历了网络化的历程。这一历程可以说是和间性理论的发展相适应的。“间性”(intersexuality)亦称雌雄同体性(hermaphroditism),本是生物学中的一个术语,指某些雌雄异体生物兼有两性特征的现象。“间性”一词目前也被人文社会科学工作者所使用,指的则是一般意义上的关系或联系,除了“你中有我,我中有你”这一点相通外,与其生物学意义几乎风马牛不相及。如同“主体间性”(intersubjectivity)可以译为“互主体性”、“文本间性”(intertextuality)可以译为“互文性”那样,“网络间性”同样可以被称为“互网络性”(internetivity)^[1]。如果“网络”仅仅是抽象的、大写的、同质的、单一的,那么,或许不存在网络间性问题。如果“网络”是具体的、特指的、异质的、多样的,那么,对网络间性的研究便提上了议事日程。如果说主体间性哲学主要关心主体之间的关系、文本间性理论主要关心文本之间的关系的话,那么,被网络间性理论取为重点的是网络之间的关系。不过,这里所说的“网络”并非单指因特网(Internet)、互联网(internet),甚至也不是单指在计算机技术应用之前就已问世的电信网、广电网、邮政网,而是指一切形态的网络。网络间性在自然界与人类社会中普遍存在。不过,直到因特网兴起之后,我们才有比较充分的条件认识与把握它的本质。因此,我们可以在一定意义上说:网络间性实际上就是Internet的理论概括。

作为社会现象而存在的“网络间性”早就为文化研

究与媒体研究所涉猎。例如,福柯在创立知识考古学时就接触到了网络间性问题(1969)。他谈到:“如果人们真的重新命名用普通语法,或者试图确定它同历史学科和本文批评关系的话,人们一定会看到另一个截然不同的关系系统出现;描述会使这样一种话语际的网络呈现,这种网络不与它以前的网络重叠,而是与它在某些点上交叉。”^[2]美国学者卡杜新(C. Kadushin)曾经界定了以网络为导向的文化世界(1976)。它是由植根于社会圈子内以相似创作风格工作的创作者网络组成的。社会圈子的成员包括其他创造者、赞助人及以创造者为导向的公众,这些人彼此之间存在直接或间接的联系。克兰(Diana Krane)进而阐述了不同社会圈子对文化传播的制约性,分析了学术环境中产生的实验音乐、都市社区中产生的实验音乐、作为下层阶级以网络为导向的文化世界的爵士乐和摇滚乐之间的关系(1992)^[3]。在学术界屡见不鲜的有关印刷媒体、广电媒体、互联网之关系的论著,事实上都触及网络间性。印刷媒体之所以起作用,离不开其发行网络(当然可以通过邮电系统征订,但邮电系统其实不过是通信网络的一种而已);广电媒体自身早已摆脱了问世伊始时孤立的电台、电视台的局限,形成彼此交换节目、范围广大的广播网、电视网。互联网则已经成为公认的“第四媒体”。这些网络媒体之间既竞争又合作的关系,正是网络间性的一种表现。早在20世纪70年代,就已经有人意识到诸网互联相当重要。1978年,诺拉(Simon Nora)与明茨(Alain

作者简介:黄鸣奋(1952-),男,厦门大学人文学院中文系教授、博士生导师。目前主要从事电子文化研究。

Mine)向法国总统德斯坦提交题为《社会的计算机化》的报告,指出:“计算机与电信之间日益增长的连接——我们称之为 telematic——开拓了全新的地平线。”他们所发明的 telematic 一词通常译为远程通信或远程信息处理,已经涉及计算机网络与电信网络的关系。尽管如此,似乎还没有人将“网络间性”提炼为学术范畴并对它加以研究。事实上,只有进入因特网时代之后,我们才意识到网络间性之重要。

电脑网络的发展大致经历了三个阶段:一是以主机为中心的集中处理式网络,二是以客户机服务器为中心的分布式处理网络,三是以因特网为代表的网际网。正是因特网成为网络间性研究的重要实践依据。因特网是 Internet 的译音。Internet 又译为“国际互联网”或“网际网路”。它所代表的并非某种新的物理网络,而是“网络的网络”。因特网依靠 TCP/IP 协议实现已有各种通信网络的互联。凡是符合 TCP/IP 标准的网络,都可在一定条件下连入因特网,成为它的组成部分。在实践中,由因特网派生出内联网(intranet)与外联网(extranet)。内联网主要是指利用因特网技术(TCP/IP 协议、Web 浏览器等)所构建的内部网络,外联网则是指若干内联网通过一定的安全机制相互连通。如果说因特网所代表的是作为总括的网络间性的话,那么,内联网与外联网便将网络间性具体化了。笔者由此概括出两个相对而言的范畴,即网内间性(intranetuality)与网外间性(extranetuality)。网内间性指的是特定网络内部诸要素之间的关系。以内联网为例,单单计算机之间就可能存在错综复杂的关系,其中包括服务器与工作站之间的关系,数据库服务器、文件服务器、Web 服务器、域名服务器、邮件服务器、FTP 服务器等不同类型服务器的关系,开发软件、客户软件、网管软件等不同平台之间的关系等。不过,笔者所说的网内间性并非专指内联网而言。因特网上的任何相对独立的网站,都由诸多要素构成,因此包含了某种网内间性。网外间性指的是特定网络与其他网络的相互关系。在理论层面上,因特网给予人们这样的启发:网际互联已经是历史的要求。自从 19 世纪以来,人们陆续建立了电报网、电话网、广播网、电视网、计算机网等多种多样的电子通信网络。网际互联首先是指各类计算机网络之间的互联,其次是指各类电子通信网络之间的互联。如果我们将视野加以扩大的话,可以把所有通信网络(包括电子类与非电子类)之间的互联也列入研究范围。如果不仅从平行的角度看待通信网络,而且从垂直的角度对它们加以区分的话,那么,个人网、家庭网、局域网、城域网、广域网之间的互联也在考察之列。如果注意到其他类型的网络(如神经网络、

网络、交通网络、营销网络等)的存在的话,那么,这些网络之间的互联同样是令人感兴趣的问题。在应用层面上,因特网受到广泛的欢迎。它的成功原因首先是顺应了网络互联这一历史要求,其次是开发了与之有关的一系列技术。这些技术所包含的指导思想其实具有更广泛的意义,像制定开放协议标准、统一分配网络地址等就是如此。在这样的背景下,对网外间性的探讨具备理论价值与应用价值。

大千世界普遍存在网络间性。在原始生命问世之前,网络就以某种方式存在。例如,在水陆交汇之处便有陆网、水网。陆网是陆地在水域中的延伸,正如水网是水域在陆地的延伸那样。这类自然网络可能对生命的起源与进化具有特别重要的意义。生物的进化沿着三个方向进行:一是将周边条件(包括异源生命)变成环境网络,二是将同种存在物变成种群网络,三是将自身生理结构变成神经网络,并以神经网络为依托发展出心理网络。人类文明诞生于大河流域(实际上即水网与陆网会聚处)。与地球上的其他生命相比,人类拥有最为复杂的神经网络与心理网络,这是人类能动性的主观依据。人类运用上述能动性从事生产,在这一过程中将种群网络变成了社会网络,并且促进了主动意义上的工具网络与被动意义上的环境网络的分化。在工具网络中,交通网络是格外重要的。它为人类组织生产所必需,是后世运输网络、通信网络的始祖。由通信网络分化出电信网络,电信网络中分化出计算机网络,以上就是近现代传播史最重要的里程碑。网络演变的历史,既是不不断分化的过程,又是不断建立网际联系的过程。网络间性正是在上述过程中表现出来的。从逻辑角度看,网络间性可以区分为两种类型,即网内间性与网外间性。网内间性所体现的是同属一网的各种要素、各个节点或各级层面之间的关系。网外间性所体现的是不存在隶属关系的网络之间的关系。从历史角度看,网络间性与两种相互相成的发展趋势有关:一是同质网络的分化,二是异质网络的交汇。同质网络的分化导致网内间性的产生,异质网络的交汇导致网外间性的形成。现代电信网络、广电网络、电脑网络都离不开电力,因此,这些网络都存在与电力有关的网内间性(内部配电)。不过,上述网络又是具有不同特性的通信网络,经常又靠外部的市电提供电力,因此,它们之间的关系、它们与市电的关系都属于网外间性。如何利用电信网络(或广电网络)接入电脑网络,如何利用电脑网络接入电信网络(或广电网络),如何利用电力网络接入互联网,都是人类传播技术当前面临的课题。

网络间性与主体间性、文本间性都存在某种可比

性。它们堪称殊途同归,相互印证。

先来看网络间性与主体间性的关系。用户与服务器之间的互动模式,早先是以公共网关接口(Common Gateway Interface)与动态链接库(Dynamic Link Library)为代表的。对这两种技术来说,用户的每个要求都是由服务器端的程序执行。这样做未能有效利用客户机资源,加重了服务器的负荷,增加了网络的信息流量。继起的Java、Active X技术代表了新的互动模式。它们都朝利用客户机资源的方向发展。Java在客户机上运行时被限制在名为“沙袋”(Sandbox)的安全区内,对本地资源的利用有一定限制(如不许读写文件等),但不存在将病毒植进客户机内、窃取客户机文件等危害。Active X程序直接从客户机上启动,运行时没有安全限制,因此可充分利用客户机资源,但由此可能引发令人担心的安全问题。为消除用户的疑虑,其开发者微软公司发行与Active X组件相伴的信用证书(在安装程序时显示),以担保它的可靠性。上述互动模式与艺术领域里创作者与鉴赏者之间的相互作用具备某种可比性。传统艺术理论强调创作者相对于鉴赏者的引导作用,将艺术交往理解为灌输,与20世纪初以“枪弹论”、“皮下注射论”知名的传播理论异曲同工。上述理论暗含这样一种规定:鉴赏者对于作品的任何意见,都只有反馈给创作者之后才能对其修改起作用。接受美学的兴起对上述传统构成了挑战,鉴赏者的自主性被加以突出。从通信的角度看,接受美学重视利用接受者一方所拥有的资源,丰富了艺术接受的内涵。大约与此同时,德里达将解构阅读看成“写作和提出另一个文本的另一种方式”^[4],罗兰·巴特称道“能引人写作之文”^[5]。他们的见解为网络艺术(电子超文本作品)所印证,创作者与鉴赏者的界限趋于模糊。由读者一方来启动“写作”,在实践中有两种做法:一是设置可选择的多种路径供读者加以探索,或允许读者所提供的新材料经过一定的程序增补入原作品中。这种做法对读者的自由有所限制,但原作的安全性获得保障;二是允许读者直接修改作品(源文件),读者因此可以尽情发挥其才能,但原作的安全性则成为问题。当然,上述两种做法与Java、Active X这两种互动模式的可比性是有限度的,其区别从安全问题的实质就可以看出来:超文本作品的读写牵涉到的是原作的安全,为传播一方所担心;从客户机启动程序牵涉到的是本地资源泄密等危险,为接受一方所担心。不可否认,它们也有相通的可能,如网络艺术作品采用Java或Active X技术等。

还可以举一个例子来说明网络间性和主体间性的可比性。在网络互联的过程中,路由技术曾居于举足轻

重的地位。路由器(router)的作用是让数据包找到自己该去的地方。它履行职能的前提是在端节点设备和路由设备中都配置了路由信息。如果端节点设备从一个网段移动到另一个网段,就需要改变路由,这有时靠远程配置就可实现,有时则必须到配线箱或外地去才行。这种状况难以适应全球性集团的要求,因为它们的分支机构相当分散,企业构成与作业方式经常变动。为了摆脱上述局限,大约从1995年左右开始,Cabletron、Bay Networks、DEC等公司着手构建由虚拟路由器和虚拟局域网组成的虚拟网络。虚拟网络在工作模式方面类似于电话网络。在电话网络中,点对点的连接是虚拟的,拨通则建立,挂机则断开。这一过程是通过点与点之间所有相关的交换机实现的。在虚拟网络中,交换机(ATM交换机、分组交换机等)将取代物理路由器和集线器的地位,其工作由分布式管理系统来负责协调。用户若需要一项服务,只要向分布式管理系统申请,管理系统就会设置两个站点之间的所有交换机,建立起专用线路。在社会网络中,存在类似于以路由技术为中心的实体网络和以交换机为中心的虚拟网络的区分。国家以地域划分子民,用国籍、户籍、学籍、人力资源管理等制度来约束人们的交往。人口的跨国家、跨区域、跨行业、跨单位流动,都要经过有关部门的许可,办理相应的手续。为人所熟知的档案,就相当于路由信息。这种交往在身分相对明确条件下进行,至今仍是社会生活的基础。但是,它限制了人们的自由,给人的发展带来许多不便。被马克思主义奠基人作为社会理想的“各尽所能,按需分配”^[6],事实上昭示了完全不同的社会交往模式。不妨做这样的设想:未来社会将取消基于身分、隶属与档案的管理,而代之以基于能力、需要与信誉的管理,建立起社会成员所组成的虚拟网络。如果某些(或某一)社会成员、社会机构有需要或潜能,可以向社会管理系统提出申请,由社会管理系统寻找存在互补性需要或有条件让申请者发挥潜能的其他社会成员或社会机构,在二者之间建立起某种联系。这种虚拟社会网络并不是凭空臆想,现阶段因特网上的虚拟社区已经现其端倪。虚拟社区的成员往往是因为某种共同爱好或互补性需要而聚合的,身分带有虚拟性,关系的变动相当自由。在管理模式方面,如果说虚拟电脑网络取鉴电话网络而超越了传统计算机网络的话,那么,虚拟社会网络则取鉴艺术作品而超越了传统社会网络。艺术作品的创造实际上就是建立由各种人物形象组成的虚拟网络的过程。

因特网之所以在全球不胫而走,主要原因是贯彻了“与平台无关”的理念,采用统一的TCP/IP协议,可以让数以亿计的计算机相互交谈(尽管它们安装有不同

的操作系统与应用程序)。被称为网上“世界语”的Java又让因特网如虎添翼,因为用这种编程语言写的应用程序(applet)无须另加编译软件就可在任何计算机上运行。人类的社会交往受制于种种条件,最主要的障碍就是作为背景的文化与作为工具的语言。因特网给人们以这样的启迪:要扩展主体间性、建设有活力的共同体,必须正视语言问题,这是易于理解的。人类目前所使用语言数量相当多,彼此之间的互译恐怕也得借鉴“与平台无关”的思路。

再来看看网络间性与文本间性的可比性。在一定意义上,因特网可以被理解为在线信息系统,而电子文本则是在线信息系统中的资源。因此,二者本来就是密切相关的。目前存在介于二者之间的中介系统,如作为“网中网”的超文本网络(WWW)等。网络间性包括网内间性与网外间性,文本间性包括内互文性与外互文性,二者在分类学意义上是可比的。关于文本间性的现有研究成果,或许有助于加深对网络间性的认识。例如,某一文本对其他文本的引用关系,是文本间性研究的课题之一。网络间性也涉及类似的课题。借鉴文本引用理论,我们不难联想到不同网络相互取用信息资源时可能产生的种种现象,“剽窃”就是其中之一。有些研究课题与网络间性、文本间性都有联系,像在电视屏幕上如何显示手机短信、在网络游戏中如何“引用”电视画面等就是如此。从用户感官所直接把握的层面看,上述显示与引用是文本间性的表现;从底层运作的技术支持看,上述显示与引用又是网络间性的表现,分别牵涉到电视网与移动通信网、计算机互联网与电视网的互联。当然,网络间性与文本间性还是有所区别的。班梅(A. Bammer)等人曾有这样的说法:“书页正如计算机屏幕那样,是让我们进入非空间的空间(并非真在那儿的空间)的边界。这是安全的空间,人们通常居住的现实物质空间并非如此。”^[7]弗拉纳根不同意他们的看法,认为援引文学隐喻来谈论赛伯空间是不够的,因为它没有解释在赛伯空间实现的真实世界的因果关系。例如,在书本的一维空间里,读者无法在物理上与文本交互或通过文本“扮演”。然而,在赛伯空间与现实空间中,在网络中发生的行动对人有非常真实的影响。在线世界中的站点可以沿着许多方向与顺序航行,打破了书山世界的预定次序。这有助于将赛伯空间与作为“非空间的空间”的文学以及早期电子超文本区别开来^[8]。同理可以对网络间性和文本间性加以区分。前者经常基于“在赛伯空间中实现的真实世界的因果关系”,后者却非如此。

网络间性对文本间性有深刻影响,目前颇为流行的“冲浪”、“航行”就是这种影响的表现。“冲浪”、“航

行”都是将信息世界视为海洋而产生的比喻,而且都与运动相关。它们被用来说明网民在网站、网页之间跳跃浏览的感受,这种感受是过去时代书本的读者所没有的(那时流行的比喻是对“书山”的“登攀”)。书本之间虽然可以相互引用,但是,这种引用没有基于实体网络的链接支持,因此,读者难于即刻从一本书的引文跳到作为出处的另一本书,或者从一本书所描写故事平滑转向另一本书的相关故事。相比之下,基于互联网的网络艺术便有这样的便利(前提是网络畅通,链接并未断开)。反过来,文本间性也对网络间性有重要作用。在历史上,人们正是在文本总量飞速增长、文件关联按指数律飙升、检索成为难题的情况下才倍感开发信息网络之重要的。最初的设想由美国科学家范·布什提出,他在论证Memex系统时是以缩微胶卷技术为前提的^[9]。缩微胶卷之间只能形成观念形态的网络,而无法形成物理意义上的网络。这一重大缺陷迫使人们将开发信息网络的基础转移到计算机技术上来,由此为人类社会进入互联网时代准备了条件。

以上所说的三种间性彼此渗透,形成统一场。主体间性、文本间性与网络间性之间的关系,实际上是“关系之关系”,即社会关系、艺术关系及媒体关系的关系。全球化意味着社会关系超越了由传统人际关系、群体关系以至于国家关系所规定的眼界,意味着人们正逐渐习惯于从“地球村”村民身分出发进行交往,这是主体间性的新内容。全球化也意味着艺术关系超越了“本民族的”、“他民族的”或“跨民族的”的传统视野,意味着日益频繁的文艺交流正在创造真正意义上的世界文学或世界艺术。全球化同时还意味着相对独立建设与发展起来的媒体日益互联互通,意味着人类所创造与积累的信息资源具有了共享的可能。凡此种种,都意味着社会关系、艺术关系、媒体关系的当代发展显示出共同的走向。社会关系无疑是媒体关系与艺术关系的基础,但这并不是说媒体关系与艺术关系就没有反作用。在当代世界,正是媒体的互联互通促进了人类交往的远程化,实现了“天涯若比邻”的梦想;正是艺术的广泛传播沟通了不同肤色、不同语言、不同地域、不同阶层的社会成员的心灵,有利于他们之间的相互理解。在另一层面上,媒体关系对艺术关系具有深刻的影响。正如伊亚杜莱(V. A.S. Ayyadurai)所概括的,因特网具有如下特性:其一,它在物理上像高速公路,是传输机制而非目的地,没有尽头。其二,点对点交流决定了每一节点的平等性。它跨越时区,将距离平等化。其三,因特网不在任何人的控制之下。其四,因特网拥有社区标准。这些标准不依赖于中心权威而发展起来。其五,因特网基于百姓而非政府。其

六,因特网无视种族、肤色、种姓、信条之类区别。其七,因特网拥有自己的文化,即赛伯文化^[10]。我们可以将网络媒体的特点提炼为以下三条:即节点的平等性、平台的兼容性与信息的流动性。这些特点使得全球艺术交流得以在空前平等的氛围内进行,因特网得以将艺术的发展纳入自身轨道,艺术得以摆脱载体的束缚、显露出信息的本性。反过来,艺术(特别是网络艺术)本身的流行则生动地显示了因特网的特征,将信息沙漠变成盛开花朵的绿洲。

时至今日,艺术家们正在考虑如何发挥网络媒体的特点进行艺术创新。数码媒体艺术家弗拉纳根(Mary Flanagan)说自己特别感兴趣的是在网络空间的第三维度创造“适宜航行的叙事”(navigable narratives)。如果说网络超文本是数码文本通过互联网彼此链接而形成的话,那么,所谓“适宜航行的叙事”作为自我调整的故事是在具有X、Y与Z三个平面的空间中创造的,与图象、动画、空间化的声音、编码的信使等交织在一起^[11]。她认为航行本身就是空间中的表演。此处所说的“表演”有两层意义:一是作为运动,穿越在线空间化世界,二是作为性别特化的角色。为了说明“适宜航行的叙事”,她举了两个例子来说明:一是宫殿网站。这个图形聊天室是二维的虚拟表演空间。1997年9月在科罗拉多举行第三届数码叙事节(The 3rd Annual Digital Storytelling Festival。每年一度)曾用于上演贝克特(Samuel Beckett)的剧作《等待戈多》。当时,用户化身的大小是固定的,因此,来自环境的空间提示未反映于人物身体^[12]。二是artweb.net的三维表演区。它为索比顿(Helen Thorington)、瓦尔扎克(Marek Walczak)、吉尔伯特(Jesse Gilbert)所创造,将文本、声音与虚拟现实技术结合起来,在特定时间提供专门为因特网所设计的表演。三个作者将各自的网站整合成一个系统,实时传递供观众接受的信息^[13]。这类例子表明:网络时代的艺术创新可能同时涉及主体间性(人与人之间的合作)、文本间性(词语、声音、图象、虚拟现实场景等的关系)与网络间性(穿越在线空间化世界)。

提出“网络间性”这一范畴,既有助于在实践中增强艺术创新的自觉性,又有助于在理论上增进对当前媒体互渗现象的理解。目前,诸网合一已经成为不可逆转的大趋势,所谓“网格计算”(grid Computing)、“普适计算”(ubiquitous Computing)正以此为前提。因特网上读诗文、打电话、发短信、听广播、看电视、点播电影、玩虚拟现实游戏,诸如此类现象的大背景正是传统出版网络、固定通信网络、移动通信网络、广播网络、电视网络、电影发行网络、虚拟现实网络、计算机互联网以数码科

技为基础的综合。这种整合所碰到的难题与网络间性有关。网际互联不仅存在如何实现异构网信息资源共享的技术问题,还有行政体制、经济利益、文化观念、语言文字等因素造成的社会网络之间的障碍。这种整合所带来的机遇也在于网际间性。在IT界,谁能率先让信息在不同网络上自由流动,谁就有可能赢得客户、捕捉住商机。在艺术界,谁能审时度势、率先实现艺术技能的跨媒体迁移,谁就有可能在艺术史上留芳。在理论界,谁能透过纷繁复杂的网络关系理解“间性”的奥妙,建立主体间性-文本间性-网络间性的统一学说,谁就能在网络互联成为历史要求的时代为推动学科建设做出独特的贡献。笔者期待读者在这方面的指教。

注释:

[1]加拿大渥太华有个名为InterNetivity的公司,成立于1995年。笔者借用其名称来概括“网络间性”。

[2]米歇尔·福柯《知识考古学》,谢强、马月译,三联书店1998年6月版,第205页。

[3]戴安娜·克兰《文化生产:媒体与都市艺术》,赵国新译,译林出版社2001年4月版,第117-132页。

[4]德里达《一种疯狂守护的着思想:德里达访谈录》,何佩群译,上海人民出版社1997年1月版,第19页。

[5]详见罗兰·巴特《S/Z》,屠友祥译,上海人民出版社2000年10月版,第51-56页。

[6]马克思《哥达纲领批判》,《马克思恩格斯选集》第3卷,人民出版社1972年5月版,第12页。

[7]Bammer, Angelika, Minrose Gwin, Cindi Katz, and Elizabeth Meese, "Part 3: The Place of the Letter: An Epistolary Exchange." In Making Worlds: Gender, Metaphor, and Materiality", edited by Susan Hardy Aitken, et al.. Tucson: University of Arizona Press, 1998, p.187.

[8]Flanagan, Mary. "Navigating the Narrative in Space: Gender and Spatiality in Virtual Worlds." Art Journal, Vol.59, No.3 (Fall 2000), pp.74-85.

[9]Bush, Vannevar. As We May Think. Atlantic 176, No. I (1945),

[10]Ayyadurai, V.A.Shiva. Arts and the Internet: A Guide to the Revolution. New York: Allworth Press, 1996, pp.38-39.

[11]Flanagan, Mary. "Navigating the Narrative in Space: Gender and Spatiality in Virtual Worlds." Art Journal, Vol.59, No.3 (Fall 2000), pp.74-85.

[12]网址为www.thepalace.com。2003年2月14日访问。

[13]http://www.turbulence.org/adrift/archive.html.Turbulence是新广播与表演艺术公司(New Radio and Performing Arts, Inc.)的一个项目。

(作者单位:厦门大学 中文系,福建 厦门 361005) (责任编辑:包恒新)