

女性主义赛博朋克小说的具身认知研究

牟 岚

摘要:女性主义赛博朋克风潮出现于20世纪90年代,其相关作品在主体的存在方式、身体与身份之间的关系,以及主体身份建构模式和内涵方面均同此前的第一代赛博朋克小说有着明显的区别。女性主义赛博朋克主张以一种更为成熟的观点来看待人与科技的关系,强调主体的具身化存在以及具身身份所表征的多维社会性关联。

关键词:女性主义;赛博朋克;具身;身份建构

作为科幻小说的一个分支,兴盛于20世纪80年代的赛博朋克(cyberpunk)小说以计算机或信息技术为主题,主要探讨近未来世界的人类生存状况,带有浓郁的朋克式反文化色彩。小说中充斥着装配有义肢、移植器官、微电子集成电路等各种人体改造器官的赛博格化(cyborgalized)人物主体,是机器与生物体的混合体。这种部分源自天然、部分来自科技衍生物的特性使得赛博格成为可变性、延展性、模糊性和本质不确定性的具体表征物,成为主体存在方式及身份建构的后现代化范式。

赛博朋克小说对后现代文化的折射,引起了后现代批评的广泛关注,被视为后现代主义最顶级的文学表现形式。虽然赛博朋克小说因其在科技、资本主义、社会异化和身份建构等问题上的独特立场而著称,然而几乎全部有影响力的作品都出自中产阶级、异性恋的白人男性之手。女性主义赛博朋克小说风潮始于20世纪90年代初,作为“第二代”赛博朋克小说,其叙事架构虽仍围绕虚拟现实科技这个主题展开,但女性主义赛博朋克小说更多的是辩驳早期赛博朋克小说着力渲染的赛博空间所赋予人类逃避现实的非具身化存在,以及男性赛博朋克作家们所推崇的摆脱“肉身”的脆弱性和回避性别差异等理念,主张以一种“成熟”的态度来看待科技的发展,强调主体的具身性存在以及主体身份是由身体所表征的多重历史、文化关联建构而成的。本文将对此进行系统的分析和阐释。

一、赛博格主体的具身性存在

安德鲁·罗斯指出,早期赛博朋克小说的叙事体系是“白人男性文学中被描画到极致的城市狂想”;“赛博朋克的反政治理念——背负着劳工阶层的重担却满脑子都是后现代主义生物芯片的年轻男性主人公——看上去丝毫未受女性主义、生态主义、和平、性解放、民权运动等我们这个时代所有的大规模社会潮流横扫一切的强大势力的影响”^①。小说中的赛博格主人公大都是处于社会底层的边缘人,他们往往被一个电脑科技和信息流通极为发达的反乌托邦性质的社会所遗忘,整

收稿日期:2017-03-16

作者简介:牟岚,北京第二外国语学院英语学院(北京 100024)副教授,博士,主要从事英美文学及影视方面的研究。

① Andrew Ross, *Strange Weather*, New York: Verso, 1991, p.76, p.78.

日只关注新鲜科技,乐意进行身体改造以进入庞大的虚拟网络世界。在现实世界中他们是名不见经传的小人物,然而在虚拟空间里却是无所不能的上帝。早期赛博朋克小说极力宣扬的一个不变神话就是摆脱人类主体的肉身存在而进入到一个完全由智能掌控权力架构的理想空间之中。因此,拉里·麦克卡弗利认为赛博空间是后现代主义的一个文学标识:“这些体验的全新域界——由居易·德波的‘景观社会’,让·鲍德里亚的‘拟像前序’,库克和克洛克的‘超现实’以及吉布森最为形象的比喻‘赛博空间’等构建的理论体系——已经很好地融入我们的生活,有时甚至要比那些本应更为‘实在’、‘自然’的东西还要让我们感觉‘真实’……在这块后现代主义荒漠中,人们事实上是在消费以镜像和缩影形式存于其中的他们自己,他们自己的欲望、身份感和记忆通过镜像和缩影被复制,而后又以商品的形式向他们回售。”^①

安妮·巴尔萨莫指出,虚拟现实在20世纪80年代出现绝非偶然,因为这个时期人类的身体被认为比以往任何时候都脆弱,更容易受到疾病的侵袭,同时受到更多有关性别、种族、民族和能力方面的诟病和指责。^②伊莱恩·格拉哈姆在谈及赛博格和虚拟现实时也表达了相似的看法:“对于超男性化的终结者、机械战警以及吉布森笔下的大多数男主角来说,无论是植入肢体和肢体强化还是赛博空间的离身‘愉悦’,都是摆脱具身脆弱性的科技手段。”^③在20世纪80年代,艾滋病毒的传播威胁着人类的身体健康和生存能力;与此同时,女性主义和其他社会权利运动不断高涨的势头也威胁到了异性恋白人男性此前居于主导地位,男性社会地位的岌岌可危促成了里根时期新保守主义的萌生。虚拟现实作为白人男性逃避现实的一方乐土让许多女性主义评论家对其大加指责,因为虚拟现实对身体的这种否定就是在抗拒女性同自然和肉身存在之间密切关联的同时,再次力推父权体系之下的人文主义自由观,这一观念否认并抗拒身体的性别差异体验。罗西·布拉伊多蒂认为:“那些辨析赛博空间的文本中最为核心的观念就是,我们根本不需要西方历史中有关逃离身体的超越这一老旧神话的死灰复燃。离身化形式的超越本身就是父权体系的代名词,只会更加强调男性化的抽象性,从而在本质上标定‘具身他者’的社会类别。这是对性别差异就意味着两性之间本质的非对称性概念的彻底否决。”^④

在早期的赛博朋克小说中,对摆脱肉身羁绊的推崇是显而易见的。在《神经漫游者》一书中,骇客凯斯在被断绝了同赛博空间的连接通道之后,“陷入了自己肉体的牢狱之中”;《雪崩》的主人公阿弘在现实生活中是个诸事不顺的无名小卒,然而在“超元域”里,他却是人人敬仰的“勇士王子”。如果说西方文化中人类标准的“默认”形式就是白人男性的话,那么移除种族和性别之类的属性就意味着要将人类的其他可能性存在形式全部抹除,由于已然不存在界定“他者”的标识或标记,所有主体都将被驱入男性化的范畴之中。从这个角度而言,脱离肉身这一物质化存在形式就等同于否决女性主义,否定让女性得以同男性区分,受到男性压迫和足以对男性构成威胁的身体差异及特质。

与早期的男性赛博朋克小说作家相反,在以具身化为主要表征的“现实”和以逃离“肉体牢狱”羁绊为核心要义的“虚拟现实”之间的选择上,女性主义赛博朋克作家立场坚定地选择了前者。玛吉·

① Larry McCaffery, "Introduction: The Desert of the Real," Larry McCaffery ed., *Storming the Reality Studio*, Durham & London: Duke University Press, 1991, p.6.

② Anne Balsamo, "Forms of Technological Embodiment: Reading the Body in Contemporary Culture," Mike Featherstone and Roger Burrow ed., *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, London: Sage, 1995, p.229.

③ Elanie Graham, "Cyborgs or Goddesses?: Becoming Divine in a Cyberfeminist Age," Alison Adam and Eileen Green ed., *Virtual Gender: Technology, Consumption and Identity Matters*, New York: Routledge, 2001, p.307.

④ Rosi Braidotti, "Cyberfeminism with a Difference," Sandra Kemp and Judith Squires ed., *Feminisms*, Oxford: Oxford University Press, 1997, p.528.

皮尔斯的小说《他、她和它》中的程序员玛尔卡既喜欢自己在网络上的虚拟生活,也非常热爱自己在现实生活中的一切,尤其是同爱人之间的亲密接触给她留下了无比美好的回忆。丽萨·马森的小说《阿拉克尼》中的卡莉利用网络工作而不是单纯为了消遣。在帕特·卡迪根的《合成成人》一书中,主人公马克无比向往赛博空间的生活却遭到其女友吉娜的拒绝。可以说女性赛博朋克作家笔下的主人公除了在虚拟环境中的存在体之外,其现实生活中的身体知觉也必须得到相当程度的存留。

巴尔萨莫认为,“人类身体的性别及种族身份标识框定了此后身体进行社会文化再生产和科学技术规界的方式”^①,男性和女性朋克作家在对待虚拟空间身体形态的问题上的区别显而易见。奈基尔·克拉克援引麦克卢汉的后视镜理论,认为经由身体的种类、变体和实验而开展的对数字媒介的探索依旧受到目前符号体系的规限:“其实我们所面对的并不是机械控制论身体的最终形态,而是经由代代相传的媒介效应衍生出来的身体的递归化物质形态……这决然不是不受‘肉身’束缚的自由,而只是同想通过摆脱衣物的束缚而纯粹追求所谓自由的时尚狂热一般无异”^②。在赛博空间,若要完全脱离身体的物质化存在形态或许是根本不可能的,然而男性朋克作家却非常愿意做出此种尝试。这是因为身处中产阶级或上层社会的白人异性恋男性,他们被社会文化体系赋予了自己的身体就是标准存在形态的根深蒂固的思想,而他们所占据的这种特殊文化地位会让他们认为身体与主体的身份架构并无必然联系。对于其他那些要凭借自己的身体来谋生,或不得不承受身体的病痛折磨、性别及种族差异歧视、反同性恋者的憎恶的人来说,他们自然无法做到忽视自己身体的存在。

虽然女性主义赛博朋克作家在其作品中也有将赛博空间视为浪漫的超越之境的描述,比如梅丽莎·斯科特在《特拉伯尔和她的朋友们》一书中就将网络描画成现实世界的无名小卒也可以纵横捭阖的理想圣地,但是有别于早期赛博朋克小说的是,书中的赛博格们有了与日俱增的责任感。小说以怀旧的笔调书写主人公们在赛博空间里的种种冒险——尽管她们曾经无忧无虑,在虚拟现实世界中为所欲为,然而这种“自由”的经历已然成为过去。小说开篇即表明政府颁布实施了许多新的法律条文,主人公赛瑞斯回到公寓,发现她的好友特拉伯尔已经离她而去。三年后,赛瑞斯为一家大型企业工作,而特拉伯尔是一个小艺术品店的系统操作员。两人走上了被社会“归化”的道路,都有着“合法”的工作。后来,因为有人冒充特拉伯尔在网络上进行非法行为,两人才以网络警察的身份得以重新相聚。虽然两人在赛博空间里依旧可以像以前那样享受虚拟现实带来的刺激,但两人都很清楚,过去脱离现实的日子一去不复返了。书中的主人公经常反省她们逝去的生活。尤其是特拉伯尔,时常想起她死去的或是已身陷囹圄的朋友,以及为数不多的还健在的昔日网伴。当特拉伯尔表示“一切都和以前不一样了”的时候,赛瑞斯回答:“现在做什么都得合法,就是这么回事。”^③法律和秩序成了规制网络的主要手段,而书中特拉伯尔的态度也由原先的愤愤不平转为顺从接受。在同政府的合作过程中特拉伯尔感受到了自己的成长和蜕变,“原先我就是个不懂事的孩子”,而网络监管部门的回答则是:“你必须成熟起来。”^④个人心智的成长和责任感是同互联网在20世纪90年代的新发展相呼应的,当时许多国家政府颁布了一系列的法律条文来对互联网进行管控;同时,这也是女性主义作家对待离身化观点态度的极佳体现。书中从未提及赛博空间

① Anne Balsamo, “Forms of Technological Embodiment: Reading the Body in Contemporary Culture,” Mike Featherstone and Roger Burrow ed., *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, London: Sage, 1995, p.233.

② Nigel Clark, “Rear-view Mirrorshades: The Recursive Generation of the Cyberbody,” Mike Featherstone and Roger Burrow ed., *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, London: Sage, 1995, pp.126-127.

③ Melissa Scott, *Trouble and Her Friends*, New York: Tor Books, 1994, p.372.

④ Melissa Scott, *Trouble and Her Friends*, New York: Tor Books, 1994, p.378, p.379.

中“脱离肉体存在的愉悦”,而且所有的网络行为都有现实效应:当赛瑞斯在网络上“割伤”了自己的手指,她在现实世界中的手指关节也又红又肿。

二、主体身份的具身性社会关联

虽然女性朋克作家内部也有过关于具身性同主体身份之间关联的争论,然而最终还是认定具身是主体身份构成的必要条件,“逃脱”身体物质化束缚的努力和企图会带来严重的后果,或者根本就是不可能之事。根据托马斯·福斯特的定义,男性朋克作家笔下的赛博空间主要有两种形式:一是一种虚拟的表呈,尝试用各种方式来改变现状,质疑任何层级的所谓“现实”;二是对现实世界的一种完全的替代。而女性朋克作家则倾向于将赛博空间认作是一种“远程呈现”,因为“无论经由何种媒介,呈现这一理念都在时刻提醒人们虚拟的镜像只有在同物质化身体关联时才存在”^①。福斯特曾将“远程呈现”这种在虚拟空间里的身体投射看成是女性朋克作家在文本书写时凸显精神同肉体间关联的一种途径。在福斯特看来,这些文本在继续质询虚拟现实主体身份的离身建构模式同时,也在探究着具身身份的实质。女性朋克作品强调精神与肉体的关联,强调主体身份的多重社会历史维度,将对具身化的认同和接受等同于人的成熟度,批判把一些男性化的奇幻色彩强加给女性身体的做法。

强调主体身份同社会、历史角度的多重、多维社会性关联是女性朋克作家在构建主体身份时十分看重的方面。哈拉维在《赛博格宣言》中描画出两种主体身份相异的赛博格:一种认为资本主义对积累和掌控信息的无尽追求将主体变成了“由‘西方’掌控的可怕的天启终极目标”^②,这个“太空中的人”既是被异化的个体的典范,其本身也是拙劣地商品化的主体映像。与此相对,另一种赛博格承认自己的身体与不同的叙事体系及文字科技相关联并被其标记,他们断然坚持“部分性、反讽性、亲密性和反常性,因而能够反抗文化的统一性倾向,能够辨识自身同其他被标记身体的历史和物质性关联,并通过与其他被标记身体建立部分但是有效的关联来谋求生存”^③。对于这些赛博格主体而言,他们行为的目的不是单纯的被动收集信息,而是主动地生产具有内涵的知识:这些知识源自对于主体身份之间文字和象征关系的理解,无论这些关系是有机的、历史的、技术的或是前述各项的集合。

女性朋克作家认为主体的物质化存在方式同其自我及社会身份的多重关联是密切相关的,在此基础上,劳拉·米克森和伊迪斯·福布斯进一步用小说文本凸显一个稳固的身体形象以及历史、社会关联的缺失将导致身份危机甚至是身份的消失。在小说《代理人》中,米克森描绘了一个人们可以通过电子界面将自己投射到化身机器人“瓦尔多”之上的未来社会,有些瓦尔多的身体同人类的身体毫无差异。作为政府的一项秘密计划,在孤儿院长大的残障儿童被训练成为新型、可变换身份的瓦尔多的操控者。当科学家卡莉发现这个计划之后,她感到惊恐无比。当听到有人跟她解释:“你只需要花点时间来适应就可以了。没什么可怕的,只是不同而已。你没读过汉斯·莫拉维克和马文·明斯基的书吗?我们的身体不能代表我们,真正让我们与众不同的是我们的思维。信息、感知力、思维,只要有这些就是人类。”对此,卡莉大声呵斥道:“一派胡言。”^④显然,米克森并不认可早期男性朋克作家

① Thomas Foster, “‘The Postproduction of the Human Heart’: Desire, Identification, and Virtual Embodiment in Feminist Narratives of Cyberspace,” Mary Flanagan and Austin Booth ed., *Reload: Rethinking Women + Cyberculture*, Cambridge: MIT Press, 2000, p.470.

② Donna Haraway, “‘A Manifesto for Cyborgs’: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century,” Bruce Grenville ed., *The Uncanny: Experiments in Cyborg Culture*, Vancouver: Vancouver Art Gallery/Arsenal Pulp Press, 2001, p.65.

③ Donna Haraway, “‘A Manifesto for Cyborgs’: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century,” Bruce Grenville ed., *The Uncanny: Experiments in Cyborg Culture*, Vancouver: Vancouver Art Gallery/Arsenal Pulp Press, 2001, p.67.

④ Laura Mixon, *Proxies*, New York: Tor Books, 1998, p.308.

推崇的认为精神高于肉体的笛卡尔主义,她贬斥任何有关离身存在的说法。书中,米克森把这些身体有残障的,毛发稀疏、骨瘦如柴,身上插着导尿管和造瘘袋的孤儿同卡莉的侄子——一个能精准地控制自己的身体、有着完美体形的芭蕾舞者做了比对,人类身体的重要性不辩自明。

米克森还对沉迷于自己代理人身份的成年人在现实中遇到的种种问题进行了描述,他们大都罹患了包括压抑、网瘾、幻视幻听、偏执狂等精神疾病。虚拟现实的生活给孤儿院残障儿童的影响更大,他们中很多人都染上了多重人格混乱症。15岁的帕布洛是这群孩子中年龄最大的,他同时跟“另外三个人”共用一个大脑。不仅如此,这些孩子慢慢精神变态,开始杀人,因为他们错误地认为“肉身”的死亡就好比失去了一个瓦尔多,或者同在电脑游戏里的死去没什么区别。这些孩子根本无法理解连接人类思维和身体的本质关联,由于其成长过程中根本没有接受过任何关于人类物质化存在方式和主体身份社会性关联方面的教育,以至于他们的精神有缺陷,不具备任何社会化功能。

同早期吉布森笔下的控制台牛仔们所向往和身处的赛博空间不同,《代理人》一书中的虚拟现实令人十分不悦,那里就是为残障儿童预留的场所。卡莉关于现实生活的许多想法,包括诸如性、食物之类身体感受到的愉悦经历,和她最后对于虚拟现实的憎恶,都不是从一个女性主义的角度来刻画的,而是从一个如她自己和丹尼尔一般的普通“成年人”的角度来表述的。正如《特拉伯尔和她的朋友们》一样,故事的主人公“得成熟起来”——赛博朋克小说也在经历着类似的改变,赛博空间不再是一个令人上瘾痴迷的权力操控之地,而只是一种工具,而且决不允许脱离或压制人类主体的具身存在。

福布斯小说《逃离现实》一书中的女主人公莉迪亚对她的童年只有十分模糊的记忆,但这足以让她追忆那些逝去的美好时光;她想念覆盆子的味道,想念所有在虚拟现实里无法品尝的味道。和卡莉一样,莉迪亚渴望咀嚼真正食物时简单而又寻常的满足感。虽然虚拟空间能够给予莉迪亚和她的爱人莫尔健康的体魄,永远的青春和他们所需的任何物品,但是他们并不因此而感到满足——他们渴望那些从未有过的具身化感受。莉迪亚感觉自己被从某种自己无法形容的“本原”上割裂开来——而这种本原能让她成为一个真正完整的人类。她关于身份的概念是十分欠缺的,这是因为其主体身份维度关联的缺失。莫尔对于置换人类化身形状的系统了如指掌,因此莉迪亚可以任意变换自己化身的年龄、性别和有着不同表情的外貌。这种随心所欲改变的代价就是莫尔再也无法确定莉迪亚到底是谁。如她自己所说:“所有能把我同那个最初的自己关联起来的事情,比如衣着、食物,与爱人的亲密接触,剪短头发,我都不记得了。”^①没有一个固定的身体或身体关联的记忆,莫尔使莉迪亚丢掉了她身份最为核心的本质。尽管莫尔对此乐在其中,但当莉迪亚意识到自己的“身体”不过是一个虚拟的投射之后,几近崩溃:“我开始感到天旋地转。我不确定椅子是不是还在我的身子下面。我似乎还是坐着的,但没有什么物体抵住我的臀部。我的四肢虚弱无力。这都不重要。这些都是我自己想法的投射,我认为我有臀部和四肢。但事实上我没有……这个世界一片漆黑,没有重力和文字,没有光和热,没有气味和移动。什么都没有。在我存在的同时,别的任何东西都没有,甚至时间都不存在。”^②莉迪亚意识到自己在虚拟空间没有身体是因为无法与周围的事物或身体的历史建立任何联系。尽管她觉着假装成一个男人很有趣,但当她发现自己被困在一个男性形体之中时还是感到十分恐惧。莫尔问到:“这难道是灾难吗?”“是的,就是个灾难。”莉迪亚回答:“很明显就是。”^③莉迪亚对自己暂时性的男性身躯感到苦恼,她莫名其妙地生气,

① Edith Forbes, *Exit to Reality*, Seattle: Seal Press, 1997, p.94.

② Edith Forbes, *Exit to Reality*, Seattle: Seal Press, 1997, p.169.

③ Edith Forbes, *Exit to Reality*, Seattle: Seal Press, 1997, p.171.

充满暴力,易怒和冲动。究其原因,还是主体身份同物质化存在方式的密切关联。

《代理人》把认为思维要超越身体的说法当做是一派胡言,小说《逃离现实》也表达了相同的观点:莉迪亚的自我主体意识同其肉身紧密相连,当其肉身变为男性时,她的性格也产生了同身份相应的变化。尽管不断变化的身体不是真实存在的,她的性格特质还是受到其存在形式的相当程度的影响。莫尔会根据情绪的变化来改变身体形式,而莉迪亚较为固化,在变成不是“她”的形体时就会表达不适感。此处,前文提及的成熟观再次得到凸显:在初入虚拟空间的时候,莉迪亚只是个孩子,而随着年龄增长,成熟的莉迪亚想要离开这个虚拟之地。在上述两本书中,逃离“肉身”已决然没有早期赛博朋克们所被赋予的那种荣耀和愉悦,两位女性朋克作家在强调具身化同人类身份不可剥离的同时,都不遗余力地宣扬人性的成长。

三、主体物质化存在形式的具身表呈

女性朋克作家推崇身体接触以及身体意象同完整的自我意识之间关联的重要性,这在早期的赛博朋克小说中少有人提及。女性赛博朋克小说还倾向于从现实的角度出发来勾勒人物角色的身体意象,而不是将其置身于玄幻难辨的赛博空间之中。早期朋克小说中女性形象的典型代表就是《神经漫游者》一书中的莫莉,一个身体里装配了反射镜,指甲上有通过手术植入的锋利利器的女杀手。此外,《雪崩》中滑板快递员 Y.T. 则是全书的一个主要人物,她身材匀称,相貌姣好;男主人公阿弘的前女友胡安妮塔也是个优雅时尚的大美人。这些女性的迷人美貌并不是坏事,而且两书的作者都着力把这些女性角色刻画得坚强、有内涵。然而必须指出的是,这些作品实际上反映出西方文化中根深蒂固的一种性别理念,即女性总是被禁锢在非自然的身体意象之中。以凯斯为代表的骇客们苍白瘦削,其他的男性角色大都身形健壮、肌肉发达,而女性形象却基本上框定在传统父权社会体系认同的“女性美”阈限之内。

在女性身体应以何种方式呈现的问题上,女性朋克作家有别于男性。由于女性主义赛博朋克小说更为强调具身性,因此在身体形象的刻画方面也力求真实、自然。比如《代理人》一书中,丹尼尔是在一个裸体舞会上喜欢上卡莉的,这段文字中,作者用了三个自然段来描述卡莉的身体,说她素面朝天,眼睛周围布满鱼尾纹,“不似青春女孩儿,有着妇女般健壮的身躯”,最令丹尼尔着迷的是卡莉的脸,因为那就是一面读懂“她感觉和心情的镜子”^①。同对卡莉的细致描述形成鲜明对比,早期朋克小说对莫莉和 Y.T. 的身体描写只有寥寥数语,她们的体貌特征要靠读者去想象:莫莉“戴着一副反射太阳镜,穿着一身黑衣服,黑皮靴的后跟深深地陷在慢回弹海绵之中”^②,有着深色的头发,又白又细的手指,穿着胶皮紧身衣。若是从异性恋男性的角度来审视这三位女性角色,她们都堪称迷人女性,虽然卡莉有皱纹,身材也不苗条,不像莫莉和 Y.T. 那样性感撩人,但依然深深地吸引着丹尼尔。从上文卡莉的例子中不难看出,女性朋克小说对女性主体身体的刻画在书写女性美的同时,更多地凸显本真和多样化。在《他,她和它》一书中,最引人注目的女性就是玛尔卡,一个有着“圆圆的、略显枯老的脸庞”的七十二岁奶奶,最危险的女性就是玛尔卡的女儿丽瓦,一位很有经验的反对派领袖,平日里就是一个相貌普通的中年妇女,有时还装扮成丑陋的老妇人。然而尽管如此,在欣赏丽瓦的人眼里,她“仿佛是这个世界上最美丽、最令人着迷的尤物”^③。

女性朋克小说非但不宣扬对身体的摒弃,还十分推崇自然赋予这些身体的迷人之处——这种迷

① Laura Mixon, *Proxies*, New York: Tor Books, 1998, p.65.

② William Gibson, *Neuromancer*, New York: Ace Books, 1984, p.24.

③ Marge Piercy, *He, She and It*, New York: Ballantine, 1991, p.305.

人绝对与时尚杂志里的那些苗条丽人迥然不同。在《电子情人》一书中,机器人玛吉就是一个按照传统男性的喜好而制造出来的年轻佳丽,但是当她和别的女性一起沐浴时,她发现她们的身体都非常迷人:“她非常惊讶,这些女性的身体如此的不同,有的圆润丰满,有的骨瘦如柴,老妇人的皮肤如此松弛,年轻女孩的皮肤又如此光滑有弹性。她很想知道自己的皮肤将来会不会像那些老妇人的皮肤一样有着如此令人惊讶的改变。”^①在《特拉伯尔和她的朋友们》中,特拉伯尔和赛瑞斯最终“越来越老,越变越好”^②;特拉伯尔“现在变得比较壮实,但并不胖,少女时代的那些优美曲线现在更圆润、丰满,更符合她现在成年人的身份”^③。由此不难看出女性主义对“成熟”审美观的推崇:女性的身体绝不仅是时尚杂志上供人欣赏的图片,她们的身体各有特点,会变老,变胖,但风采依旧。承认身体的改变和老化不仅仅只针对女性人物角色。在《逃离现实》中,基因改造工程将永恒完美的身体植入每个人的身上,故而当莉迪亚第一次见到莫尔时才会如此兴奋,因为她之前从未见过比自己年长、身体与自己不同的人;她发现他的皱纹“很吸引人”,并且怀疑她“从未见过哪个人能在无比丑陋的同时又无比迷人”^④。莫尔能吸引莉迪亚的注意力恰是因为他身体的本真和不完美,他的丑陋比任何一具完美的身躯都令莉迪亚印象深刻。

女性主义赛博朋克小说对于主体及身份具身性的看重明显不同于20世纪80年代的第一代朋克小说。尽管作家们推崇具身性的侧重点不同,然而毫无疑问地是她们更看重现实世界而不是虚拟空间。赛博空间依旧是个令人愉悦的地方,而且也的确是一个很有用的沟通交流的渠道,然而在女性主义作家作品中凡是脱离了自己原本物质化存在方式的人物角色对此却都无福消受。在她们的小说中,精神疾病、迷失感、异化感以及无法同现实或虚拟社会的人或事相关联都是主体物质形态和身份社会性关联缺失的结果。对自己身份的认同和自己的身体感到满意是成熟的标志,对逐渐老化的身体的认可就是暗示赛博朋克世界里的年轻人应该逐渐培养更为成熟的观念,对早期朋克小说所齐力追捧的按照男性标准构建的女性身躯的批驳恰是对虚拟现实逃离身体束缚的虚幻想法的贬斥。在格拉哈姆和布拉伊多蒂等女性主义评论家看来,体离化是一个带有浓重父权社会男性标签的怪诞梦想,因此女性理应对体离化问题表现出更多的关注,强调具身性对于主体身份建构的重要性。女性主义赛博朋克就是要用具身和成熟观重构赛博朋克的无体化理念,并建立物质化存在形式同主体身份之间稳固的本质关联。

Embodied Cognition in Feminist Cyberpunk Novels

Mi Lan

Abstract: 1990s witnessed the emergence of feminist cyberpunk, and novels of this genre differ greatly with the first-wave cyberpunk works with respect to the subjective existing pattern, the relationship between bodies and identities and the construction as well as the meaning of subjective identity construction. Feminist cyberpunk works propose for an adulthood notion in viewing relations between human and technology, adheres to the embodiment of subjects and multiple levels of social dimensions represented by embodied identities.

Key Words: Feminism; Cyberpunk; Embodiment; Identity Construction

【责任编辑:陈宏】

① Amy Thomas, *Virtual Girl*, New York: Ace Books, 1993, p.72.

② Melissa Scott, *Trouble and Her Friends*, New York: Tor Books, 1994, p.304.

③ Melissa Scott, *Trouble and Her Friends*, New York: Tor Books, 1994, p.211.

④ Edith Forbes, *Exit to Reality*, Seattle: Seal Press, 1997, p.23.