



**Linnéuniversitetet**

Kalmar Växjö

Kandidatuppsats

# Cowboys, meat-puppets och razor-girls

*Ett genusperspektiv på kroppen i William Gibsons  
Neuromancer*



*Författare:* Erika Andersson Sapir

*Handledare:* Nina Ernst

*Examinator:* Peter Forsgren

*Termin:* VT19

*Ämne:* Litteraturvetenskap

*Nivå:* Kandidat

*Kurskod:* 2LI10E



## Abstract

Cyberpunk som litterär genre tar ofta upp teman som berör kroppen och dess förhållande till teknik på olika sätt. I denna uppsats studeras mäns och kvinnors förhållande till sin egen kropp och synen på manliga och kvinnliga kroppar i cyberpunk-romanen *Neuromancer* av William Gibson, utifrån Yvonne Hirdmans teorier om genus. I analysen av romanen kan man se två huvudsakliga spår utifrån Hirdmans tre formler för förhållandet mellan könen, varav det tydligaste är det som Hirdman kallar jämförelsens formel. Kvinnor ses som impulsstyrda och kroppsliga medan män står för intellektet och en längtan efter att lämna kroppen bakom sig. Eftersom kvinnor ses som kroppsliga, blir det kroppsliga också något kvinnligt och därmed något oönskat för de manliga karaktärerna. I cyberpunken modifierar kvinnor sina kroppar för att kunna stanna kvar i dem, medan män modifierar sina kroppar för att kunna lämna dem.

## Nyckelord

Cyberpunk, William Gibson, *Neuromancer*, Yvonne Hirdman, genus, kropp

## Tack

Till min handledare  
Till Nora och Tomasz



## Innehållsförteckning

<b>1</b>	<b>Inledning</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Syfte och frågeställningar</b>	<b>1</b>
<b>3</b>	<b>Avgränsningar</b>	<b>2</b>
<b>4</b>	<b>Cyberpunk som genre</b>	<b>2</b>
<b>5</b>	<b>Teori och metod</b>	<b>6</b>
5.1	<i>Yvonne Hirdmans genus-modell</i>	6
5.2	<i>Grundformeln: A-icke A</i>	7
5.3	<i>Jämförelsens formel: A-a</i>	8
5.4	<i>Den normativa formeln: A-B</i>	9
5.5	<i>Metod</i>	10
<b>6</b>	<b>Tidigare forskning</b>	<b>11</b>
<b>7</b>	<b>Analys</b>	<b>16</b>
7.1	<i>Neuromancers handling</i>	16
7.2	<i>Kroppen i Neuromancer</i>	16
7.3	<i>Jämförelsens formel i Neuromancer</i>	18
7.4	<i>Den normativa formeln i Neuromancer</i>	22
<b>8</b>	<b>Sammanfattande diskussion</b>	<b>23</b>
<b>9</b>	<b>Källförteckning</b>	<b>26</b>



## 1 Inledning

I science fiction är teknikens påverkan på människors liv ett viktigt inslag, och i cyberpunk tar sig detta ofta uttryck i frågor om vår egen kropp i förhållande till tekniken. I cyberpunk utforskas teman som cyberspace, virtual reality, kloning, genmanipulation och olika typer av kroppsmodifieringar – teman som innefattar teknikens förhållande till kroppen och vår egen identitet på olika sätt. Jag har särskilt intresserat mig för vad cyberpunk kan säga om vår egen syn på kroppen och hur den används och hur denna syn skiljer sig åt när det gäller mäns och kvinnors kroppar.

Vad science fiction och cyberpunk föreställer sig om vår framtid kan spegla vad vi idag betraktar som reserverat för män och kvinnor. Litteraturen kan också säga något om vilka möjligheter vi ser i en strävan efter att förändra detta. Man kan säga att den kan spegla våra värderingar samtidigt som den leker med tanken om vad som händer om utvecklingen går åt det ena eller det andra hållet. Cyberpunk är en typ av science fiction som utspelar sig i en nära framtid, i en tid som liknar, men också skiljer sig markant från, vår egen. Cyberpunk kan därför, med sin närhet i tid och värderingar, säga något om vad vi hoppas på av utvecklingen, men också vad vi är rädda för. Man kan i cyberpunk, och även i science fiction i allmänhet, tillåta sig själv att göra tankeexperiment då man befrias från restriktionerna i vår egen samtid och vår egen värld.

## 2 Syfte och frågeställningar

Syftet med min studie är att undersöka mäns och kvinnors förhållande till sin egen kropp och synen på manliga och kvinnliga kroppar i cyberpunk-romanen *Neuromancer* av William Gibson (1984).

I min uppsats kommer jag att undersöka hur män respektive kvinnor i romanen ser på sina egna kroppar och hur kroppar används och modifieras, något som ofta är nära sammankopplat. För att undersöka detta, kommer jag att använda mig av Yvonne Hirdmans teorier om genus, främst som de framställs i hennes bok *Genus – om det stabila föränderliga former* (2001).



De frågeställningar jag utgår från i min undersökning av William Gibsons *Neuromancer* är:

- Hur beskrivs mäns och kvinnors kroppar i romanen?
- Hur används kroppen i romanen?
- Hur ser förhållandet mellan mäns och kvinnors kroppar ut och vilka skillnader kan man se?

### 3 Avgränsningar

Jag har valt William Gibsons roman *Neuromancer*, en av de tre romanerna i det som brukar kallas *Neuromancer*-trilogin, *Cyberpunk*-trilogin eller *Sprawl*-trilogin och som utkom mellan 1984 och 1988, som föremål för min undersökning.<sup>1</sup> William Gibson är den författare som kan anses vara den mest kända och inflytelserika författaren i genren.<sup>2</sup> Anledningen till att jag valt att analysera en roman av en författare som inte kan inordnas i den feministiska cyberpunktraditionen är helt enkelt att jag vill undvika att analysera litteratur som har ett uttalat syfte eller tendens. Man skulle självklart kunna hävda att all litteratur har en tendens och ett syfte, som bottnar i författarens referensramar. Huruvida William Gibsons ursprung som nordamerikansk, vit man kan sägas påverka romanernas riktning är heller ingenting jag ska analysera i min undersökning.

Valet av Yvonne Hirdmans teorier om formler för att beskriva förhållandet mellan könen kan på vissa sätt sägas vara begränsande, om man istället tänker sig kön som något flytande och icke-binärt. Formlerna beskriver i grunden ett tvåkönssystem, där det finns man och kvinna, vilket idag inte alltid är helt relevant. Jag menar dock att formlerna är användbara även för att beskriva förhållandet mellan den som inte identifierar sig som man och den som gör det.

### 4 Cyberpunk som genre

Cyberpunk som term uppstod på 1980-talet, som en subgenre till traditionell science fiction. Cyberpunkens berättelser utspelar sig oftast i nutid eller nära framtid och

---

<sup>1</sup> <http://project.cyberpunk.ru/idb/williamgibson.html> (2019-05-03)

<sup>2</sup> Ibid.



handlar ofta om karaktärer som anses vara ”outsiders”.<sup>3</sup> Tekniken och dess förhållande till människans liv är också ett framträdande ämne. Ett vanligt inslag i cyberpunk är virtual reality, VR, ett begrepp som myntades under sent 1980-tal av Jaron Lanier och betyder en datorgenererad, simulerad miljö där kroppen kan uppleva omgivningen som om den vore verklig.<sup>4</sup> I *Neuromancer* kretsar mycket av handlingen kring det som kallas cyberspace, eller cyberrymd, en term som först användes av författaren William Gibson i novellen *Burning Chrome* 1982.<sup>5</sup> Cyberspace är i William Gibsons berättelser en sorts virtuell verklighet, där människan kan koppla upp sig och interagera med en fysisk representation av all den data som vi idag skulle betrakta som Internet, men som i William Gibsons berättelser benämns som ”the matrix”.<sup>6</sup>

Ordet cyberpunk användes först av Bruce Bethke i hans novell med samma namn. Novellen publicerades i novembernumret 1983 av tidskriften *Amazing Stories*.<sup>7</sup> Begreppet spred sig snabbt, och i en artikel i *Washington Post* i december 1984 användes ordet för att beskriva en ny typ av science fictionförfattare, såsom William Gibson och Bruce Sterling, som hade börjat skriva liknande typer av berättelser, med liknande motiv och teman.<sup>8</sup>

Cyberpunk uppstod under en period då science fiction som genre tappat fart och till synes saknade inriktning.<sup>9</sup> Cyberpunk stod för ett nytt synsätt inom science fiction-genren, och anses ha inspirerat den typ av science fiction vi ser idag, både inom litteratur och inom film.<sup>10</sup> Tidigare hade science fiction som genre ofta tagit fasta på människans möjlighet att påverka sin omvärld och sitt samhälle genom ny teknik. Cyberpunk utforskade istället möjligheterna att förändra oss själva, genom

---

<sup>3</sup> <https://www.polygon.com/features/2018/8/30/17796680/cyberpunk-2077-history-blade-runner-neuromancer> (2019-05-03)

<sup>4</sup> Dani Cavallaro, *Cyberpunk and cyberculture: Science Fiction and the work of William Gibson*. The Athlone Press, London 2000, s. 27.

<sup>5</sup> <https://it-ord.idg.se/ord/cyberrymd/> (2019-05-03)

<sup>6</sup> [http://project.cyberpunk.ru/idb/matrix\\_in\\_neuromancer.html](http://project.cyberpunk.ru/idb/matrix_in_neuromancer.html) (2019-05-03)

<sup>7</sup> Kevin McCarron, “Corpses, animals, machines and mannequins”. I *Cyberspace/cyberbodies/cyberpunk: Cultures of technological embodiment*, Mike Featherstone & Roger Burrows (red.), Sage, London 1995, s. 263.

<sup>8</sup> Andrew M Butler, *Cyberpunk*. Pocket Essentials, Harpenden 2000, s. 19.

<sup>9</sup> John-Henri Holmberg, *Inre landskap och yttre rymd: science fictions historia 2 – Från J.G Ballard till Gene Wolfe*. Bibliotekstjänst, Lund 2003, s. 76

<sup>10</sup> Butler, s. 18.



bland annat cybernetik, bioteknik och cyberspace.<sup>11</sup> Cyberpunken uppstod i en tid då datorerna på allvar gjorde sitt intåg i våra vardagsliv och begrepp som virtual reality och cyberrymd blev allt mer bekanta.<sup>12</sup> John-Henri Holmberg beskriver den ursprungliga cyberpunken på följande sätt:

Utan att vara alltför orättvis kan man hävda att en typisk cyberpunkberättelse skildrar en smutsig, överbefolkad och starkt klassindeldad nära framtid där världen styrs av pseudototalitära stater eller monopolistiska multinationella företagskonglomerat, där en halvkriminell, underjordisk värld av anonyma gatumanniskor med datorimplantat och designerdroger utgör grogrund för ett rockmusikinspirerat uppror mot världsordningen, och där hjälten är den laglöse ledaren för upproret.<sup>13</sup>

Cyberpunkberättelsen utspelar sig oftast i en nära framtid i en värld av multinationella företag, datornät, cybernetiska implantat och artificiell intelligens.<sup>14</sup> För att beskriva begreppet cyberpunk, delar Andrew M. Butler upp ordet i sina två beståndsdelar; *cyber*, som syftar på de cybernetiska implantaten eller på cyberrymden samt *punk*, som syftar på att historierna oftast utspelar sig i samhällets lägre skikt, ”på gatan”.<sup>15</sup> Karaktärerna är ofta outsiders eller helt enkelt laglösa, så som knarklangare, hackers, musiker, yrkesmördare och så vidare, och historierna utspelar sig nästan uteslutande i större städer.<sup>16</sup>

Butler förklarar cyberpunkens uppkomst i ekonomiska termer; efter andra världskriget och koloniernas frigörelse har makten i världen allt mer tagits över av företag som opererar internationellt.<sup>17</sup> Detta inspirerade cyberpunkförfattarna att beskriva en värld som i princip helt styrs av de multinationella jätteföretagen. En annan viktig beståndsdel i cyberpunken är inflytandet från japanska företag och japansk eller asiatisk kultur. Butler menar att detta beror på att Japan allt mer har visat sig vara en ekonomisk makt att räkna med, och att man efter Sovjetunionens fall helt enkelt behövde en ny ”fiende” eller supermakt.<sup>18</sup>

---

<sup>11</sup> Holmberg, s. 80.

<sup>12</sup> Ibid., s. 76.

<sup>13</sup> Ibid., s. 80.

<sup>14</sup> Butler, s. 9.

<sup>15</sup> Ibid.

<sup>16</sup> Ibid., s. 15.

<sup>17</sup> Ibid., s. 8.

<sup>18</sup> Ibid.



Datorer är en viktig beståndsdel i cyberpunkberättelsen, även om datorer länge har funnits i science fiction.<sup>19</sup> Cyberpunkens utforskar en möjlig framtid där datorer är överallt och används inom i princip alla områden i samhället. Ett vanligt motiv är också möjligheten att skapa alternativa världar med datorns hjälp, oftast i en form av virtuell gestaltning som oftast kallas cyberspace, i vår egen tid motsvarat av Internet. I många cyberpunkberättelser kopplar man upp sig rent fysiskt mot cyberspace, och kan där anta vilken form man vill. Man väljer själv hur man vill gestaltas eller representeras.<sup>20</sup> Som tidigare nämnt är hybriden människa – maskin en viktig ingrediens i cyberpunkberättelsen. Det är vanligt att cyberpunkförfattare utforskar vad som egentligen händer om människan hade möjlighet att byta ut delar av sin kropp mot implantat som förstärker funktioner vi redan har, eller helt enkelt ger oss helt nya förmågor.<sup>21</sup>

Cyberpunkens historier utspelar sig i princip enbart i Nordamerika, i gigantiska sammanväxta städer som sträcker sig över en stor del av kontinenten.<sup>22</sup> De tidiga cyberpunkförfattarna var till största delen män<sup>23</sup>, även om fler och fler kvinnor skriver berättelser som idag kan anses inspirerade av cyberpunkens.<sup>24</sup> Den tidiga cyberpunkens kallas ofta för traditionell cyberpunk, och utkom främst under 1980-talet.<sup>25</sup> Under 1990-talet uppstod även en feministisk rörelse inom cyberpunkens, som använde genren för att utforska både möjligheter och farhågor.<sup>26</sup> I och med att Internet blivit en vardaglig företeelse för de flesta, kan cyberpunkens lockelse sägas ha mattats av, även om berättelserna fortfarande har en stor publik.<sup>27</sup>

---

<sup>19</sup> Butler., s. 14.

<sup>20</sup> Ibid., s. 149.

<sup>21</sup> Ibid., s. 15.

<sup>22</sup> Ibid.

<sup>23</sup> Ibid., s. 18.

<sup>24</sup> Ibid.

<sup>25</sup> Carlen Lavigne, *Cyberpunk Women, Feminism and Science Fiction*, McFarland & Company, Inc., Publishers, Jefferson 2013, s. 15.

<sup>26</sup> Austin Booth & Mary Flanagan, "Introduction". I *Reload: rethinking women + cyberculture*, Mary Flanagan & Austin Booth (red.), MIT Press, Cambridge 2002, s. 7.

<sup>27</sup> Butler, s. 18.





## 5 Teori och metod

### 5.1 Yvonne Hirdmans genus-modell

Yvonne Hirdman använder begreppet genus i betydelsen kulturellt eller konstruerat kön, ett sätt att skilja det biologiska från det skapade. Hirdman vänder sig mot begreppet socialt kön, eftersom det ger associationer till ”det ’sociala’ som ett plagg, en klänning eller ett par byxor som träs över en biologisk kropp”, något man i viss mån kan göra sig av med.<sup>28</sup> Den struktur som anger ordningen mellan könen, det system av processer och företeelser som ger vad Hirdman kallar mönstereffekter, benämner hon genussystemet. Detta är den ordning mellan könen som är grunden för alla andra sociala, ekonomiska och politiska ordningar i samhället. Ett genussystem bygger dels på principen om isärhållande, man skiljer alltså på det som är manligt och kvinnligt, dels på principen att det är mannen som är samhällets norm.<sup>29</sup> Detta gör kvinnan till det som ej är norm, det onormala. Hirdman menar att det är viktigt att studera hur isärhållandet legitimeras, exempelvis genom argumentet att kvinnor och män är biologiskt olika. Isärhållandet finns dessutom överallt och fungerar både fysiskt och psykiskt.<sup>30</sup> Man kan se detta i arbetsdelningen mellan könen och i idéer om vad som är specifikt manligt eller kvinnligt.

Isärhållandet förstärker och legitimerar genussystemet. Kvinnor gör vissa saker på vissa platser därför att de besitter vissa egenskaper som skiljer dem från männen.<sup>31</sup> Detta ger ordning och struktur. Dessutom föds man in denna struktur: föreställningar om vad som är manligt och kvinnligt är djupt rotade i vårt sociala system. Isärhållandet är ett sätt att begripliggöra världen och ge den mening, och ju hårdare detta isärhållande understryks, desto mer legitim är mannens överordning.<sup>32</sup> Ett genussystems praktiska konsekvenser och utövande kallas hos Hirdman för genuskontrakt.<sup>33</sup> Varje samhälle har vissa osynliga kontrakt mellan könen. Dessa

---

<sup>28</sup> Yvonne Hirdman ”Genussystemet – reflexioner kring kvinnors sociala underordning”. I *Litteratursociologi – Texter om litteratur och samhälle*, Lars Furuland och Johan Svedjedal (red.), Studentlitteratur, Lund 1997, s. 406.

<sup>29</sup> Ibid., s. 404.

<sup>30</sup> Ibid., s. 405.

<sup>31</sup> Ibid.

<sup>32</sup> Ibid., s. 413.

<sup>33</sup> Ibid.



kontrakt kan ses både på individnivå och på en mer allmän ”kvinna/man”-nivå.<sup>34</sup> Kontrakten reglerar till exempel hur relationen mellan mannen och kvinnan ska vara, hur män och kvinnor ska bete sig mot varandra, hur de ska se ut, vem som gör vad på jobbet och vem som tar initiativ i en kärleksrelation och så vidare. Genuskontrakt kan även reglera hur män och kvinnor ska se ut. Detta är alltså mer eller mindre konkreta kontrakt som ärvs mellan generationer och kan sägas vara genussystemens praktik. Kontrakten är i viss mån ömsesidiga, och bygger på våra föreställningar om isärhållandet.<sup>35</sup> Kontrakten innebär även ett visst mått av förhandlingar, och det är här dynamiken ligger.<sup>36</sup>

Det intressanta i studiet av genuskontrakt är, menar Hirdman, mellanrummet mellan det manliga och det kvinnliga.<sup>37</sup> Gränser kan flyttas, och det är dessa gränsområden som inte är statiska. Gränskonflikterna handlar om ”det finstilla” i genuskontrakten. Även om detta innebär en viss dynamik och föränderlighet, så innebär det inte någon minskning av den kvinnliga underordningen, endast att den omförhandlas. Det kan även vara så att en kris i ”systemet” leder till omgruppering och systemets förstärkning. Genussystem reproducerar sig och utvecklas ständigt, och systemen skiljer sig åt mellan olika samhällen och tider.<sup>38</sup> Hirdman menar även att det finns tre ”formler” för hur förhållandet eller kontrakten mellan könen beskrivs eller gestaltar sig.<sup>39</sup>

## 5.2 Grundformeln: A–icke A

A står för mannen och icke A för den som icke är man. I alla tre formlerna är det stora A det som är norm. Här tänker man sig alltså kvinnan endast som icke man. Kvinnan föreställs som icke närvarande, stående vid sidan av och därmed isolerad.<sup>40</sup> I grundformeln menar Hirdman att kvinnan kan ses som ”icke existerande”.<sup>41</sup> Den

---

<sup>34</sup> Hirdman, ”Genussystemet – reflexioner kring kvinnors sociala underordning”, s. 413

<sup>35</sup> Ibid., s. 409.

<sup>36</sup> Ibid., s. 410.

<sup>37</sup> Ibid.

<sup>38</sup> Ibid., s. 412.

<sup>39</sup> Yvonne Hirdman, *Genus – Om det stabila föränderliga former*. Liber, Malmö 2003, s. 26.

<sup>40</sup> Ibid.

<sup>41</sup> Ibid., s. 28.



här formeln gör kvinnan till något i grunden oviktigt, och utgör i stort sett en grund för de andra två formlerna, där kvinnans egenskaper formulerats.<sup>42</sup>

### 5.3 Jämförelsens formel: A–a

I jämförelsens formel tänker Hirdman sig istället kvinnan som en ofullständig man, någonting defekt som skulle ha blivit man under de rätta omständigheterna eller förutsättningarna. Aristoteles sade, enligt Hirdman: ”En hona är som en steril man; honan är i själva verket hona på grund av ett slags oförmåga, det vill säga att hon saknar förmågan att ’koka ihop’ sperma ur näringens slutprodukt på grund av kylan i sin natur.”<sup>43</sup> Under antiken tänkte man sig kvinnan som svalare och utan form, till skillnad från mannen som stod för hetta och form.<sup>44</sup> Detta gick tillbaka till de element man ansåg utgöra människans skapelse, nämligen ”torrt, kallt, varmt och fuktigt”.<sup>45</sup> Kvinnan stod för kroppen eller köttet medan mannen stod för förståndet eller själen.<sup>46</sup> Kvinnan ansågs inte heller lika kontrollerad som mannen och inte heller lika rationell, utlämnad till sin kropps nycker och impulser. Den här formeln speglar också vad Thomas Laquer i *Making Sex: Body and Gender From the Greeks to Freud* (1990) benämner som enkönsmodellen, det vill säga kvinnan är som mannen fast felvänd, baserat på tanken att det kvinnliga könsorganet i själva verket är ett manligt vänt ut och in.<sup>47</sup>

Kvinnan är inte bara en ofullständig man, hon *är* också en sorts man, bara en *sämre sorts* man.<sup>48</sup> Detta innebär, enligt Hirdman, att män och kvinnor kan vara mer eller mindre A eller a, som på en flytande skala.<sup>49</sup> Under 1800-talet spred den här synen på kvinnan som en ofullständig man ut sig, bland annat genom naturvetenskapens frammarsch, där man undersökte mannen och kvinnan i detalj. Istället för att kvinnan bara skulle vara outvecklad i jämförelse med mannen rent själsligt, var hon det även kroppsligen. Antropologen Cesare Lombroso beskrev hur

---

<sup>42</sup> Hirdman, *Genus – Om det stabilas föränderliga former*, s.28.

<sup>43</sup> *Ibid.*, s. 29.

<sup>44</sup> *Ibid.*

<sup>45</sup> *Ibid.*

<sup>46</sup> *Ibid.*

<sup>47</sup> *Ibid.*, s. 30.

<sup>48</sup> *Ibid.*, s. 31.

<sup>49</sup> *Ibid.*



en kvinna är en ofullgången man, och då helt enkelt mindre mänsklig. Hon har sämre förmåga att känna njutning, att känna smärta och så vidare.<sup>50</sup> Kvinnan är som ett barn i jämförelse med mannen, alltigenom outvecklad.<sup>51</sup> Enligt Hirdman är Sigmund Freuds teori om penisavund ett uttryck för denna syn på kvinnan som en ofullständig man.<sup>52</sup> Kvinnor saknar det de skulle ha fått under de rätta omständigheterna. Att kvinnan ser på sig själv som underutvecklad i förhållande till mannen, leder till en mindervärdes känsla, något som då skulle förklara den kvinnliga fåfängan. Kvinnor försöker ständigt kompensera för sina sämre utvecklade kroppar och sinnen.<sup>53</sup>

## 5.4 Den normativa formeln: A–B

Denna formel bygger på tanken om motsatser, och är mer ideologisk än de andra två. Formeln liknar tanken om att kvinnan står för formlöshet medan mannen står för form, men är mer normativ i sitt konstaterande.<sup>54</sup> Kvinnan är inte bara en ofullständig man, hon är också fundamentalt *annorlunda* än mannen. Kvinnan besitter alltså egenskaper som mannen inte har och inte vill besitta. Här talar Hirdman återigen om en av genussystemets viktigaste principer, nämligen isärhållningen. Man tänker här närmast på mannen och kvinnan som två helt olika sorter, nästan som olika arter. Egentligen kan man alltså inte alls jämföra mannen och kvinnan, eftersom de är så olika.<sup>55</sup> På 1800-talet utvecklades denna tankefigur, och blev annorlunda än antikens föreställning om kvinnan. Kvinnan sågs inte längre som full av köttets begär. Istället framstod hon nu som blyg, tyst, asexuell, pryd och ömtålig.

Darwins evolutionsteori gav legitimitet åt denna formel, precis som Bibeln givit legitimitet åt A–a-formeln. Darwins teori går, enligt Hirdman, i princip ut på att mannen genom sin kamp mot andra hanar eller män har utvecklat sina kroppsliga såväl som sina andliga egenskaper.<sup>56</sup> Detta medan kvinnors primära uppgift har varit

---

<sup>50</sup> Hirdman, *Genus – Om det stabilas föränderliga former*, s. 33.

<sup>51</sup> *Ibid.*, s. 32.

<sup>52</sup> *Ibid.*, s. 33.

<sup>53</sup> *Ibid.*, s. 34.

<sup>54</sup> *Ibid.*, s. 35.

<sup>55</sup> *Ibid.*, s. 36.

<sup>56</sup> *Ibid.*, s. 37.



att föda barn och sedan ta hand om dem. Kvinnans uppgift har även varit att behaga mannen. Detta har gjort att kvinnors utveckling begränsat sig till deras kroppar, medan männen även utvecklat sina intellekt och sitt förstånd genom jakten och kampen för överlevnad. Kvinnan har dock en viss förmåga till efterhärming, något Hirdman säger är typiskt för underordningen.<sup>57</sup> Detta att kvinnor kan föda barn, leder till att kvinnan har ett område som är helt särskilt från mannen. Härifrån utgår mytologiseringen av kvinnan som moder.<sup>58</sup> Det leder också till att det inte är önskvärt att kvinnan ägnar sig åt sådant som inte har med fortplantningen att göra.<sup>59</sup> Det normativa ligger delvis i att B ska vara annorlunda än A.

Idag kan man se både A och B i olika konstellationer i samhället.<sup>60</sup> Både A och B är annorlunda än mannen, på grund av sin kropp. Lilla A är en man som inte är färdig, lite sämre, utlämnad åt sin (ofullständiga) kropp, medan B är allt mannen inte är, och inte heller vill vara. Kvinnan är inte bara sämre eller outvecklad, hon är också diametralt annorlunda än mannen. Båda figurerna lider brist på intelligens, något som tillskrivs mannen, medan kvinnan är vad hennes kropp bestämmer att hon ska vara. Kvinnan styrs av sin kropp, något som omöjliggör förståndet, medan mannen styr över sin kropp.<sup>61</sup>

## 5.5 Metod

De olika formlerna i Hirdmans modell kan användas för att beskriva hur synen på kvinnan och förhållandet mellan man och kvinna förändrats genom historien eller hur dessa ser ut på olika platser i samhället, men jag menar att de kan också vara användbara för att analysera hur kvinnor – och män – beskrivs i litteratur. Hirdmans tre formler är det verktyg som jag kommer att använda mig av för att i min läsning och analys av *Neuromancer* bättre förstå hur förhållandet och skillnaderna mellan könen ser ut när det gäller kroppen och den egna inställningen till denna.

I min undersökning tänker jag göra en närläsning av *Neuromancer* ur ett genusperspektiv med utgångspunkt i de tre olika formler såsom de formuleras av

---

<sup>57</sup> Hirdman, *Genus – Om det stablas föränderliga former*, s. 38.

<sup>58</sup> *Ibid.*, s. 39.

<sup>59</sup> *Ibid.*, s. 40.

<sup>60</sup> *Ibid.*, s. 44.

<sup>61</sup> *Ibid.*, s. 46.



Yvonne Hirdman. Genom att låta min läsning stödjas av dessa tre formler hoppas jag kunna visa på skillnader i hur mäns och kvinnors kroppar framställs och används i romanen, och hur de förhåller sig till varandra. Tidigare forskning stöder sig framför allt på amerikanska källor, men jag vill pröva Hirdmans modell och formler som både teoretisk och metodisk utgångspunkt. På så sätt kan min studie bidra med ett nytt perspektiv.

## 6 Tidigare forskning

Cyberpunk i förhållande till kroppen och/eller genus är inget sällsynt ämne i forskning. Slutsatserna när det gäller kroppens betydelse i cyberpunk eller vanlig science fiction skiljer sig dock åt. Vissa forskare har tillämpat Donna Haraways idéer om cyborgen som en möjlighet att överskrida gränser, både kroppsliga sådana och gränser som rör våra egna roller och identiteter.

Donna Haraway använder i sin essä *A Cyborg manifesto* (1985) cyborgen som en sorts symbol för hur gränserna mellan människa och maskin, människa och djur samt fysiskt och icke-fysiskt allt mer suddats ut.<sup>62</sup> Cyborgen används av Haraway som en bild av hur man i framtiden kan komma bort från idén om dualism, att vi är det ena *eller* det andra. Kvinna *eller* man, kropp *eller* maskin och så vidare. När man tidigare sett maskiner som separata enheter, självständiga från människan, har dessa skillnader enligt Haraway under 1900-talet blivit allt mer otydliga.<sup>64</sup> Haraway menar visserligen att vi redan är cyborger i vår interaktion med teknik, något som i det närmaste gjort oss till hybrider mellan maskin och människa.<sup>65</sup> Istället för att använda mig av Donna Haraways resonemang om den gränsöverskridande cyborgen, vill jag istället titta på både mäns och kvinnors kroppar och ställa dem mot de teorier kring genus som Yvonne Hirdman formulerat.

Geraldine Yap Chee Hui undersöker i *The Identity of Female Cyborg in William Gibson's Neuromancer* (2015) identiteten hos den kvinnliga huvudkaraktären Molly

---

<sup>62</sup> Donna Haraway, *Manifestly Haraway*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2016, s. 12.

<sup>64</sup> *Ibid.*, s.11.

<sup>65</sup> Donna Haraway, *Apor, cyborger och kvinnor. Att återuppfinna naturen*, Östlings Bokförlag Symposion, Stockholm 2008, s.187.



Million i *Neuromancer*.<sup>66</sup> Molly får exemplifiera Donna Haraways cyborg-symbol i bokstavlig mening, och Yap Chee Hui menar att Molly genom sina kroppsliga förbättringar lyckas överskrida de gränser och begränsningar som hennes kvinnliga kropp medfört, och därmed tagit kontrollen över sin egen kropp och lämna den stereotypa kvinnorollen. Yap Chee Hui menar att Molly lyckas sammanföra organism och maskin och blir på så sätt en symbol för hur människan och teknologin allt mer har närmat sig varandra under mitten av 1900-talet.<sup>67</sup> Yap Chee Hui resonerar dock inte kring skillnaderna mellan kvinnors kroppar och mäns kroppar, och drar heller inga slutsatser som kan peka på några sådana skillnader.

Bronwen Calvert har också intresserat sig specifikt för kroppen och genus i just *Neuromancer* och framför allt frågan kring kropp och medvetande i förhållande till teknik. I sin längre studie *Virtual Bodies: Technology and Embodiment in Cyberpunk Fiction* (2002) invänder Calvert mot idén om idealiserandet av medvetandet i romanen, och säger istället att kroppen är omöjlig att fly från.<sup>68</sup> Calvert menar att när karaktärerna kopplar upp sig mot cyberspace, eller på andra sätt ”lämnar” sina kroppar, så närmar de sig istället en cyborgidentitet, där maskinen och kroppen förs samman till något nytt.<sup>70</sup>

I *Being Bionic. The World of TV Cyborgs* (2017) menar Calvert att karaktärerna i *Neuromancer* strävar efter och längtar efter en frigörelse från kroppen, men att denna hela tiden är omöjlig att uppnå. Istället återanknyter huvudkaraktären till sin kropp och blir då ett exempel på hur kroppen är en förutsättning för den virtuella upplevelsen.<sup>72</sup> I min egen undersökning analyserar jag, i likhet med Calvert, förhållandet mellan kropp och teknik, men där Calvert sätter fokus på frigörelsen från kroppen oavsett karaktärernas kön, vill jag istället se om det är någon skillnad mellan mäns och kvinnors eventuella frigörelse från kroppen.

---

<sup>66</sup> Geraldine Yap Chee Hui, ”The Identity of Female Cyborg in William Gibson’s *Neuromancer*”. I *International Journal of Comparative Literature & Translation Studies*, vol. 3, no. 2, April 2015.

<sup>67</sup> *Ibid.*, s. 64

<sup>68</sup> Bronwen Calvert, *Virtual Bodies: Technology and Embodiment in Cyberpunk Fiction*, University of East Anglia, 2002, s.75.

<sup>70</sup> *Ibid.*, s. 59.

<sup>72</sup> *Ibid.*



I essän *Meat puppets or robopaths? – Cyberpunk and the question of embodiment* (1999) analyserar Thomas Foster romanerna *Antibodies* av David J Skal och *Neuromancer* av William Gibson som exempel på två olika varianter på den postmoderna synen på kroppen som kan ses i cyberpunk. Foster menar att cyberpunkens snarare ska användas för att kommentera vår nutid än vår framtid.<sup>73</sup> Cyberpunkten tar upp teknologins införlivande i alla aspekter av våra liv, även våra egna kroppar.<sup>74</sup> När möjligheterna för förbättring eller förändring av våra kroppar ökar, minskar också våra kroppars inneboende värde och blir bara ”köttet” som hindrar oss från att vara det vi kan vara. Samtidigt som cyberspace i teorin skulle kunna upphäva den sociala verkligheten och det kroppsliga, återskapas också de könsroller som finns i den materiella världen.<sup>77</sup> Foster menar att Cases känslor inför att vara fången i sitt kött direkt kan härledas till de prostituerade kvinnor som i romanen kallas meat puppets. En meat puppet är en kvinna som genom implantat får sitt eget medvetande bortkopplat när de prostituerar sig, och därmed har som yrke att vara bara sin kropp. Köttet beskrivs alltså som något i grunden kvinnligt.<sup>78</sup> I Fosters analys av kroppen i cyberpunk som något kvinnligt och oönskat kan man se drag av det synsätt som Yvonne Hirdman beskriver i jämförelsens formel, där kvinnan kan ses som kroppslig och mannen som den som står över detta med sitt intellekt.

I antologin *Reload: rethinking women + cyberculture* (2002) beskriver författarna cyberpunk som en i grunden maskulin genre som utspelar sig i en nära framtid präglad av bioteknik, cybernetik och informationsflöden. Hjälten är ofta en manlig hacker, en outsider, som bemästrar informationen och cyberspace. Precis som Foster utmanar Flanagan och Booth idén om cyberpunkens utopiska och könlösa samhällen, och menar att traditionell cyberpunk istället konserverar rådande normer och system. I 1980-talets traditionella cyberpunk hyllas bortkopplingen från kroppen, och de manliga huvudpersonerna strävar också oupphörligt efter detta. Att

---

<sup>73</sup> Thomas Foster & David J Skal, “Meat puppets or robopaths? – Cyberpunk and the question of embodiment”. I *Cybersexualities: a reader on feminist theory, cyborgs and cyberspace*, Jenny Wolmark (red.), Edinburgh University Press, Edinburgh 1999, s. 210.

<sup>74</sup> Ibid., s. 211.

<sup>77</sup> Ibid., s. 215.

<sup>78</sup> Ibid., s. 216.





fly kroppen blir det allra viktigaste.<sup>81</sup> Det kroppsliga beskrivs som kvinnligt, och därför lägre värderat än det intellektuella. Det virtuella och sinnet eller intellektet beskrivs däremot som något utpräglat manligt.<sup>82</sup>

I *Corpses, Animals, machines and Mannequins: The Body and Cyberpunk* drar Kevin McCarron slutsatsen att mycket av lockelsen med cyberpunk ligger just i dess förkastande av kroppen.<sup>83</sup> Ett exempel på detta, menar McCarron, är den utbredda förekomsten av proteser och implantat i cyberpunkberättelser.<sup>84</sup> Kroppen blir i cyberpunk allt mindre organisk och allt mer ”förbättrad” och oorganisk. McCarron drar dock inga slutsatser om att det skulle vara någon skillnad mellan hur män och kvinnor ser på sina egna eller varandras kroppar.

Dani Cavallaro har undersökt cyberpunk och cyberkultur och dess förhållande till genus och kropp. Cavallaro menar i *Cyberpunk and cyberculture* (2000) att cyberpunkens inställning till könsroller är, i bästa fall, ambivalent och tvetydig.<sup>86</sup> Den förmedlar både hårt stereotypiserade bilder av kvinnor och män, samtidigt som dessa roller vänds och vrids på i en sorts försök att problematisera dem. De som menar att kroppens betydelse minskar i cyberpunk, som Kevin McCarron och Flanagan och Booth, baserar ofta detta på att vi byter ut delar av vår kropp eller förbättrar den på andra sätt, och därigenom minskar vår ursprungliga kropps värde.<sup>87</sup> Redan idag använder vi tekniken som substitut till delar av, eller som en förlängning av vår egen kropp. Teknik som TV, telefoner och datorer används för att kommunicera på avstånd vi inte annars skulle kunna.<sup>88</sup> Den minskande respekten för den mänskliga kroppens ursprungstillstånd syns tydligt om man betraktar cyberpunklitteraturen ur ett genusperspektiv, menar Cavallaro.

Kvinnor blir, genom bland annat plastikkirurgi, totala objekt, där kirurgin omvandlar dem till lukrativa handelsvaror.<sup>89</sup> Ett annat tecken på kroppens minskade värde är handeln med organ som sker helt utan etiska förbehåll, och oftast med

---

<sup>81</sup> Austin Booth “Women’s Cyberfiction: An Introduction”. I Mary Flanagan & Austin Booth (red.), *Reload: rethinking women + cyberculture*. MIT Press, Cambridge 2002, s. 34.

<sup>82</sup> Ibid., s 35.

<sup>83</sup> McCarron, s. 262.

<sup>84</sup> Ibid.

<sup>86</sup> Cavallaro, s. 121.

<sup>87</sup> Ibid., s 109.

<sup>88</sup> Ibid.

<sup>89</sup> Ibid., s. 112.



fattiga och andra marginaliserade grupper som ”donatorer”.<sup>90</sup> Cavallaro lägger fokus på kvinnans kropp i cyberpunk, och hur den betraktas och används, både av kvinnorna själva och av andra.

Ytterligare en forskare som fokuserar på kroppens betydelse i cyberpunk är Mark Dery. I *Escape Velocity* (1996) menar Dery att kroppen i cyberpunk förlorar i betydelse. Vårt förakt för den biologiska kroppens svagheter och hinder leder till en permanent uppdelning mellan kropp och medvetande till två separata enheter.<sup>91</sup> Våra kroppar blir allt mer irrelevanta eftersom vi inte längre behöver använda dem när vi arbetar eller förströr oss. I en sådan värld blir kroppen snarast ett hinder. Samtidigt är vårt medvetande, likt mjukvara, beroende av kroppen, hårdvaran, för sin existens.<sup>93</sup> Dery gör heller inga jämförelser mellan mäns och kvinnors kroppar, utan fokuserar helt på människans relation till sin kropp, oavsett kön.

Den tidigare forskningen om kroppen i cyberpunk drar inte samma slutsatser när det gäller genus och kroppen i cyberpunk, särskilt inte när det gäller de gränsöverskridande möjligheter som tekniken skulle innebära. Det finns dock några huvuddrag, varav ett tydligt är att kroppen i cyberpunk förlorar i betydelse, då den i bästa fall är irrelevant som Mark Dery menar, och i värsta fall blir ett hinder eller ett fängelse. Dani Cavallaro däremot, i likhet med Flanagan och Booth, menar att kroppar i cyberpunk snarast befäster de normer som råder idag, där manligt står för medvetandet och kvinnligt för det kroppsliga. Min undersökning ligger närmast de analyser som Bronwyn Calvert och Dani Cavallaro gjort, men medan de båda grundar sina undersökningar bland annat i Donna Haraways teorier om cyborgens och dess möjligheter, låter jag Yvonne Hirdmans genusteori utgöra grunden för undersökningen för att tydligare fokusera på skillnaderna mellan män och kvinnors kroppar, och inte endast fokusera på kvinnan.

---

<sup>90</sup> Cavallaro, s. 113.

<sup>91</sup> Mark Dery, *Escape Velocity: Cyberculture and the End of the Century*, Hodder & Stoughton, London 1996, s. 234.

<sup>93</sup> Ibid.



## 7 Analys

### 7.1 *Neuromancers* handling

*Neuromancer* beskriver en dystopisk nära framtid, där multinationella företag styr och tekniken gjort framsteg inom nanoteknologi, cyberspace, rymdfart och bioteknik. Städer har växt samman till megastäder som i BAMA, the Boston-Atlanta Metropolitan Axis, i folkmun kallad the Sprawl. Historien kretsar kring Case, en tidigare mycket framgångsrik hacker, det som i romanen kallas en ”console cowboy”, som försörjt sig genom att kunna koppla upp sig mot ”the matrix” i cyberspace. Efter att ha fått både sitt nervsystem och sin förmåga att koppla upp sig förstörda, är han drogberoende och drömmer om att åter kunna koppla upp sig. Case kontaktas av Molly, som arbetar som torped och livvakt åt en man som kallar sig Armitage. Erbjudandet innebär att Case får sitt nervsystem återställt, så att han åter kan koppla upp sig till cyberspace för att kunna utföra ett hackerjobb. Molly har på olika sätt modifierat sin kropp för att bli snabbare och bättre på sitt jobb. Tillsammans med Peter Riviera, som kan projicera verklighetstrogna holografiska projektioner, beger sig Molly, Case och Armitage till rymdstationen Freeside för att utföra jobbet.

### 7.2 Kroppen i *Neuromancer*

I *Neuromancer* beskrivs en värld där den tekniska utvecklingen gjort det möjligt att på många sätt förändra eller förbättra kroppen, både genom implantat, skönhetsoperationer och transplantationer. Fokus i romanen är hela tiden vad kroppen kan användas till och kropparna som beskrivs är nästan alltid förändrade på något sätt. Att kroppen beskrivs som något som ska användas, gör också att kroppen blir en sak eller ett objekt. I de flesta samhällsklasser verkar människor kunna förändra kroppen enligt rådande skönhetsideal, eller för att passa in i en subkulturs egna ideal. Att vara oförändrad, eller ful enligt de rådande idealen, verkar vara mer sällsynt. Förändringarna av kroppen begränsar sig inte bara till skönhet eller användbarhet, utan syftar även till att förhindra eller fördröja åldrande.

Möjligheten att implantera datorchip och därigenom skaffa sig kunskaper eller egenskaper man inte annars besitter kallas i romanen att ”go silicone”, och kan vara



ett sätt att förbättra de egna reflexerna, skaffa sig kunskaper inom språk eller något annat som man inte tidigare kunde.<sup>94</sup> Att kroppen kan förändras och modifieras leder också till att kroppen ibland betraktas som endast sina delar. Eftersom man kan byta ut eller förändra kroppens olika delar, betraktas kroppen ibland som en sorts sammansättning av reservdelar: ”Now, some night, you get maybe too artistic; you wind up in the clinic tanks, spare parts”.<sup>95</sup>

Denna syn på kroppen som ett objekt som ska fyllas med mening eller innehåll syns särskilt tydligt hos den typ av prostituerade som kallas meat-puppets och som har implantat som gör att deras egen personlighet och tankar kopplas bort. Istället blir de den meat-puppy som deras kunder betalar dem för att vara, och är därmed en kropp som kan fyllas med vilket innehåll som helst.<sup>96</sup>

Att man kan implantera datorchip direkt i sin hjärna, gör också att kroppen kan ses som ett objekt som kan användas för lagring av något som i *Neuromancers* värld ses som mer värdefullt, nämligen data eller information. Precis som Flanagan och Booth menar i *Reload: rethinking women + cyberculture*, så visar detta på en sorts förakt för kroppen, då information och förmågan att bemästra denna beskrivs som mer värdefullt än kroppen i sig självt.<sup>97</sup> Här kan man se tydliga drag av det som Yvonne Hirdman beskriver att mannen står för intellekt, medvetande och därmed information, medan kvinnan står för det kroppsliga. Kroppen måste fyllas med något annat för att bli värdefull, i mannens fall information eller förmågan att lämna kroppen och i kvinnans fall genom att med hjälp av implantat förse deras kroppar med andra förmågor eller personligheter. Kroppen blir då något som kan användas för att fyllas med något annat, vilket visar på en sorts förakt för en oförändrad kropp.

Möjligheterna till kloning och kryoteknik gör också att kroppar blir en sorts objekt, som kan användas när man behöver dem. Den rika och excentriska familjen Tessier-Ashpool äger en klonad ninja som fungerar som familjens livvakt och torped. När ninjan inte behövs, fryses hans kropp ner med hjälp av kryoteknik: ”’You figure they own that ninja, Finn?’ Molly asked. Smith thought so.’

---

<sup>94</sup> Gibson, William. *Neuromancer*, ACE, New York 2018, s. 94.

<sup>95</sup> Ibid., s. 5.

<sup>96</sup> Ibid., s. 157.

<sup>97</sup> Flanagan & Booth, s. 34.



'Expensive' she said. 'Wonder whatever happened to that little ninja, Finn?'  
'Probably got him on ice. Thaw when needed'".<sup>98</sup> Den nedfrusna ninjan beskrivs som en ägodel, som kan tas fram när ett behov uppstår och som därmed inte betraktas som en individ eller en människa i egentlig mening, utan endast en kropp som ett användbart objekt.

### 7.3 Jämförelsens formel i *Neuromancer*

Hos Yvonne Hirdman beskrivs i jämförelsens formel skillnaden mellan A, mannen, och a, kvinnan, skillnaden mellan förståndet, intellektet och kroppen. Kvinnan är en ofullständig man, outvecklad och utlämnad åt sin kropp och dess impulser. Cases kropp är något han vill fly från, ett fängelse som hindrar honom från att vara helt fri och endast leva i sitt medvetande eller intellekt. Case blir då stora A i jämförelsens formel, den som står för medvetandet eller sinnet. Molly, med sina implantat som ska förstärka hennes kroppsliga sinnen, reflexer och snabbhet, blir den som står för det kroppsliga, köttet.

Att Molly härmed också är utlämnad åt sin kropps impulser och begär, syns till exempel när hon gestaltas i en holografisk projektion av Riviera. I projektionen blir Molly en kropp som består av lösa delar: torso, ben och händer. I slutet av projektionen, under det som beskrivs som en sexakt där delarna slutligen har förenats till en kropp, faller hologrammet Molly ut skalpeller under naglarna och klöser upp ryggraden på Riviera. Hon beskrivs som endast en kropp, och till slut gör det henne även farlig och opålitlig. "Riviera puts the dreamgirl together, the dreamgirl takes him apart."<sup>99</sup> Här ses Mollys, visserligen projicerade, kropp som något farligt och okontrollerbart, precis som synen på kvinnan i Hirdmans jämförelseformel. Molly blir i projektionen maktlös inför sin egen kropps impulser att döda.

Denna beskrivning av Molly som kroppslig och därmed opålitlig som lilla a i Hirdmans formel syns också i beskrivningen av hennes tidigare liv som prostituerad meat-puppet. Molly arbetade som prostituerad med sitt eget medvetande bortkopplat, för att få råd att operera in sina olika implantat. Hon skaffar genom

---

<sup>98</sup> Gibson, s. 82.

<sup>99</sup> Ibid., s.150.



olika operationer bland annat ett förbättrat nervsystem och reflexer samt implantat i fingrarna och ögonen, för att kunna arbeta som razor girl, en sorts torped eller livvakt.

”[...]Joke, to start with, ’cause once they plant the cut-out chip, it seems like free money. Wake up sore, sometimes, but that’s it. Renting the goods, is all. You aren’t in, when it’s all happening. House has software for whatever a customer wants to pay for...”<sup>100</sup>

Kroppen är för Molly endast ett redskap för att tjäna pengar, något hon kan hyra ut utan att själv påverkas, då hennes medvetande är bortkopplat. Molly beskrivs även som enbart kroppslig när Case ser på henne. När Case betraktar Molly slås han hela tiden av hennes kropp och hennes kroppsliga attribut och förmågor. Ibland beskriver han henne som så fysisk att det blir djuriskt:”[...]Molly had grinned at Case’s side with a kind of ecstatic feral intensity, obviously longing for one of them to make a move.”<sup>101</sup> Formuleringen antyder en djuriskhet som gör Molly till mer ett instinktsstyrt rovdjur än som en människa, vars intellekt styr över kroppen. Hon beskrivs som kroppslig i en sådan utsträckning att hon blir farlig, som ett köttätande rovdjur, nästan som om hon njuter av våldet på ett fysiskt plan. I likhet med lilla a i Hirdmans jämförelse-formel är hon oförmögen att stå emot impulser och instinkter. I beskrivningen av romanens meat-puppets kan man se ytterligare ett exempel på det som Hirdman diskuterar i jämförelsens formel, att kvinnan är ofullständig och ofärdig. De måste fyllas med något för att bli kompletta och kunna säljas. Deras kroppar blir behållare för den personlighet och de egenskaper som deras kunder vill ha.

I Cases relation till sin egen kroppslighet kan man också se drag av Hirdmans jämförelseformel. Att inte längre kunna koppla upp sitt medvetande till cyberspace och istället vara utlämnad till sin egen kropp, beskrivs som en sorts fängelse Case inte kan ta sig ur. Foster beskriver det som att när Case berövas möjligheten att ”plugga in” i cyberspace upplever det som att vara fången i sin egen kropp.<sup>102</sup> ”In the bars he frequented as a cowboy hotshot, the elite stance involved a certain

---

<sup>100</sup> Gibson, s. 157.

<sup>101</sup> Ibid., s. 39.

<sup>102</sup> Foster & Skal, s. 215.



relaxed contempt for the flesh. The body was meat. Case fell into the prison of his own flesh.”<sup>103</sup> Möjligen på grund av att han spenderat så mycket av sin tid uppkopplad till cyberspace, har Case kommit att se den verkliga världen på samma sätt som cyberspace, kanske som ett sätt att hantera att han inte längre kan koppla upp sig.

Because, in some weird and very approximate way, it was like a run in the matrix. Get just wasted enough, find yourself in some desperate but strangely arbitrary kind of trouble, and it was possible to see Ninsei as a field of data, the way the matrix had once reminded him of proteins linking to distinguish cell specialties.<sup>104</sup>

När Case ser på sin omvärld är det som om han tolkar denna på samma sätt som de data som manifesteras visuellt i cyberspace, som ett sätt att göra den mer begriplig. Denna inställning till verkligheten gör att Case håller ett visst avstånd till den, och därmed också till sin kroppslighet, som han inte vill befinna sig i och ständigt verkar sträva efter att lämna bakom sig. Inte ens i en så basalt kroppslig handling som att ha sex, kan Case vara helt kroppslig. Istället beskrivs hans upplevelse på samma sätt som när han är uppkopplad mot cyberspace. Som för att inte bli kropp, utan fortfarande vara den som står för medvetande och intellekt, blir sex för Case snarare ett sätt att lämna kroppen än att befinna sig i den.

Både sex och droger blir sätt för Case att lämna kroppen och endast existera i sitt medvetande. När Case inte längre kan lämna sin kropp med hjälp av cyberspace, använder han sig av droger som ett sätt att bli fri från kroppen. Han verkar då snarast se sin egen kropp som en maskin: ”His teeth sang in their individual sockets like tuning forks, each one pitch-perfect and clear as ethanol. His bones, beneath the hazy envelope of flesh, were chromed and polished, the joints lubricated with a film of silicone.”<sup>105</sup> I beskrivningen av kroppen som en mekanisk konstruktion blir den inte riktigt kroppslig i samma bemärkelse som en kropp gjord av kött och blod.

Kroppen blir endast viktig för Case för att den är en förutsättning för att kunna koppla upp sig. När Case åter kan koppla upp sig mot cyberspace, beskrivs detta

---

<sup>103</sup> Gibson, s. 6.

<sup>104</sup> Ibid., s. 18.

<sup>105</sup> Ibid., s. 163.



som en frihetskänsla och ett tillstånd där han helt glömmer sin kropp. När han är uppkopplad, verkar Case kunna överskrida sin egen kropps begränsningar, och upplevelsen beskrivs som kroppslig, men ändå fri och utan gränser. Han har, i likhet med mannen i Hirdmans beskrivning av jämförelsens formel, lyckats övervinna och bemästra kroppen med hjälp av sitt intellekt.

Känslor beskrivs som något som är kopplat till den egna kroppen, och därmed också något som Case vill göra sig fri från. Upplevelsen av kärlek beskrivs på ett sätt som får den att likna upplevelsen av cyberspace eller droger, men Case konstaterar också att känslan är något som hör till kroppen, köttet. Känslan av ilska beskrivs däremot som nästan enbart kroppslig:

He'd been numb a long time, years. All his nights down Ninsei, his nights with Linda, numb in bed and numb at the cold sweating center of every drug deal. But now he'd found this warm thing, this chip of murder. Meat, some part of him said. It's the meat talking, ignore it.<sup>106</sup>

Om kvinnan står för det kroppsliga och det känslosamma i Hirdmans formel, så blir känslor därmed något som hör till just kroppen, och är därför något som är både främmande och oönskat för Case. Känslor beskrivs närmast som en sorts fiende till intellektet – det som ger impulser och som eventuellt skulle kunna göra Case till slav under sin egen kropp och vad den upplever. I Hirdmans jämförelse-formel beskrivs kvinnan som utlämnad till sin egen kropps impulser, en känslsam varelse som inte kan behärska sig. Känslor blir inte önskvärda för Case, då han skulle riskera att ge efter för deras impulser och på så sätt bli fast i sin egen kropp utan att kunna styra över den eller sitt känslolov med sitt intellekt.

När Case kopplar upp sig till Mollys implantat via det som kallas en simstim-länk, får vi se exempel på både hur Case betraktar Molly, men också hur han upplever sin egen kroppslighet *genom* hennes kropp. I simstimkopplingen blir Molly och Case som A och a i samma kropp, där Case är närvarande med sitt medvetande och Molly med sin kropp.

---

<sup>106</sup> Gibson, s.161





För att kunna genomföra det arbete de anlitas för, behöver Case koppla upp sig mot Molly och uppleva världen genom hennes ögon och kropp. Länken är dock en form av envägskommunikation, då Case inte kan kommunicera med Molly under tiden, och inte heller kontrollera hennes kropp. Case slås genast av hennes kroppslighet, och Molly är medveten om detta då han första gången kopplar upp sig mot henne. ”How you doing, Case?” He heard the words and felt her form them. She slid a hand into her jacket, a fingertip circling a nipple under warm silk. The sensation made him catch his breath.”<sup>107</sup>

När Case befinner sig i Mollys kropp via länken är han hela tiden koncentrerad på just hennes kropp och hur den känns och rör sig. När Molly sätter på sig ett smärtstillande endorfin-plåster för en skada i benet, beskriver Case hur medicinen känns i hennes kropp: ”Six thousand micrograms of endorphin analog came down on the pain like a hammer, shattering it. Her back arched convulsively. Pink waves of warmth lapped up her thighs”.<sup>108</sup> Han upplever både hennes kropp och sin egen i kopplingen, och kan stundtals anas återupptäcka sin kroppslighet genom att känna hennes rörelser, smärta och sinnesintryck. Case själv kan dock bara styra över sina egna tankar och inte påverka Mollys kropp, vilket förstärker intrycket av att kroppen är något svårkontrollerat och farligt, som helst ska behärskas med hjälp av medvetande och svalt intellekt.

## 7.4 Den normativa formeln i *Neuromancer*

Även om man kan hävda att Case faktiskt behöver sin kropp för att kunna koppla upp sig till cyberspace, så är det faktum att han har kroppsliga behov och känslor något som snarast hindrar honom från att vara sig själv. Han är ingen kropp, som Molly, de två är helt olika varandra, precis som i Hirdmans formel A–B. Han ser på Molly som en kropp, som något som är främmande för honom i sin kroppslighet. Mollys kroppslighet är något som är helt skilt från hans egen strävan att vara mindre i sin egen kropp. Hon besitter alltså egenskaper som han inte vill ha, hon är fysisk. Han jämför dock aldrig sig själv med Molly, därför att de två är så totalt olika varandra. De är helt enkelt allt för olika för att jämföras, precis som Hirdmans A

---

<sup>107</sup> Gibson, s. 61.

<sup>108</sup> Ibid., s. 71.



och B. När Case betraktar kvinnor, ser han dem nästan alltid som kroppsliga och ibland liknar han dem rentav vid djur på olika sätt:

The girls looked like tall, exotic grazing animals, swaying gracefully and unconsciously with the movement of the train, their high heels like polished hooves against the gray metal of the car's floor. Before they could stampede, flight from the missionaries, the train reached Case's station.<sup>109</sup>

Precis som han betraktat Molly som ett rovdjur, som styrs av sina instinkter att döda, ser han på kvinnorna på tåget som flockdjur, utan egen vilja, graciösa men ändå utlämnade åt hjorden och dess gemensamma instinkter. Han ser på dem som exotiska, men är medveten om att de när som helst kan rusa iväg. I sista sekunden når han sin hållplats och kan undvika att bli nertrampad av en hjord skenande hovdjur, både lättskrämnda och farliga.<sup>110</sup>

Att beskriva och se på kvinnor som djur förstärker intrycket av män och kvinnor som fundamentalt olika varandra, som A och B i Hirdmans normativa formel. Kvinnor blir inte som i jämförelsens formel bara kroppsliga och obehärskade. Deras kroppslighet gör dem till en helt annan art, helt olik den intellektstyrda mannen och hans behärskade kropp. Även den isärhållning som Hirdman framhåller som en konsekvens av formeln A–B, syns tydligt i *Neuromancer*. Även om män och kvinnor i teorin skulle kunna överskrida de gränser deras kön innebär rent kroppsligt, precis som Donna Haraways cyborgideal, så är män och kvinnor i grunden så olika att deras olikheter snarast förstärks genom teknikens möjligheter: män modifierar sina kroppar för att kunna lämna dem och kvinnor modifierar sina kroppar för att kunna vara kvar i dem.

## 8 Sammanfattande diskussion

I Hirdmans formler för förhållandet mellan könen kan man se två huvudsakliga spår, som jag använt för att analysera synen på mäns och kvinnors kroppar och hur de används i William Gibsons roman *Neuromancer*. Cyberpunk som litterär genre

---

<sup>109</sup> Gibson, s. 83.

<sup>110</sup> Ibid.



tar ofta upp teman som berör kroppen och dess förhållande till teknik på olika sätt, så även *Neuromancer*.

Den tidigare forskningen har ofta fokuserat sina analyser på kvinnans kropp eller på kroppen i allmänhet i cyberpunk. I min analys har jag gjort en jämförelse av mäns och kvinnors kroppar med hjälp av Hirdmans formler för att undersöka vilka skillnader man kan upptäcka. Hirdmans jämförelseformel är den som syns särskilt tydligt när det gäller synen på mäns och kvinnors kroppar. Kvinnor ses som impulsstyrda, kroppsliga och nästan ofärdiga. Calvert menar att idealiseringen av att lämna kroppen endast är en illusion för karaktärerna i *Neuromancer*, då kroppen är en förutsättning för att ens kunna koppla upp sig. Jag menar däremot att synen på kroppen snarare är att den är något som är i vägen, ett hinder för att ständigt kunna vara uppkopplad. Precis som i Thomas Fosters resonemang kring kroppen som något oönskat och kvinnligt, blir också Hirdmans formel för jämförelsen A–b tydlig.

Om kroppen är något oönskat, något som mannen helst vill lämna, så innebär det att även kvinnan i förlängningen är det oönskade och ofullständiga. I Donna Haraways cyborgideal finner vi möjligheter att genom tekniken inte längre vara begränsade till att vara man eller kvinna. Vi skulle istället kunna vara både och, eller ingetdera. Flanagan och Booth menar att cyberpunkten inte alls tar till vara på denna möjlighet, utan snarast bevarar dagens normer. Detta bevarande blir särskilt synligt i en läsning med Hirdmans modell. Jag menar dessutom att man även kan se det som att normerna dras till sin spets, precis som andra företeelser i den dystopiska *Neuromancer*. Kanske är denna konservering av könsrollerna ytterligare ett sätt som cyberpunk som genre ägnar sig åt rena tankeexperiment och därmed visar vad som skulle kunna hända i en dystopisk framtid.

Yap Chee Hui menar att Molly genom att dels modifiera sin kropp, dels sluta arbeta som prostituerad och istället själv ta makten över kroppen, har överskridit de begränsningar som hennes kvinnliga kropp utgör. Genom att förbättra sig, kan hon ta kontrollen över sin egen kropp. Att Molly väljer att, istället för att hyra ut sin kropp som meat-puppet, skaffa implantat som förbättrar hennes kropp i hennes nya arbete som razor girl, visar snarare på att kvinnan alltid är en kropp, oavsett hur den hyrs ut till andra. I synen på mäns och kvinnors kroppar beskrivs kvinnor i *Neuromancer* som kroppsliga på olika sätt, och i den utsträckning de modifierar sina kroppar så görs detta för att kunna använda just kroppen på ett annat sätt. Cases



kroppsmodifieringar syftar framför allt till att kunna lämna kroppen, att kunna koppla upp sig mot the matrix i cyberspace.

I ett samhälle som beskrivs som allt mer fixerat vid kroppen, skulle man kunna hävda att cyberpunkens fixering vid att lämna kroppen inte alls längre är lika aktuell som den var när *Neuromancer* skrevs för mer än 35 år sedan. Jag menar att det i själva verket är precis tvärtom. Vår fixering vid våra kroppar idag kan ses som ännu ett steg på vägen mot att kunna lämna deras ursprungsskick. Precis som i *Neuromancer* så verkar vår fixering dessutom yttra sig olika. Män och kvinnor modifierar sina kroppar på olika vis idag, och man kanske inte lika tydligt som i romanen kan se att män strävar efter att lämna sin kropp. Klart är i alla fall att idealen ser olika ut för män och kvinnor. Om kvinnor idag ändrar på sina kroppar på mer eller mindre radikala vis för att uppfylla allt mer orealistiska skönhetsideal, så kanske detta bara är första steget på vägen till en verklighet där kvinnor reducerats till endast sin kropp, som i *Neuromancers* värld. Även om många tekniska innovationer som beskrivs i 1980-talets cyberpunklitteratur idag är verklighet, så kan romanerna fortfarande säga något om vad detta betyder för oss som människor och hur vi ser på våra kroppar i skuggan av denna teknik.



## Källförteckning

- Booth, Austin. "Women's Cyberfiction: An Introduction". I *Reload: rethinking women + cyberculture*, Mary Flanagan & Austin Booth (red.), Cambridge: MIT Press, 2002.
- Booth, Austin & Mary Flanagan. "Introduction". I *Reload: rethinking women + cyberculture*, Mary Flanagan & Austin Booth (red.), Cambridge: MIT Press, 2002.
- Butler, Andrew M. *Cyberpunk*. Harpenden: Pocket Essentials, 2000.
- Calvert, Bronwen. *Virtual Bodies: Technology and Embodiment in Cyberpunk Fiction*. University of East Anglia: 2002.
- Calvert, Bronwyn. *Being Bionic. The World of TV Cyborgs*. London: I.B. Tauris, 2017.
- Cavallaro, Dani. *Cyberpunk and cyberculture: Science Fiction and the work of William Gibson*. London: The Athlone Press, 2000.
- Dery, Mark. *Escape Velocity: Cyberculture and the End of the Century*. London: Hodder & Stoughton, 1996.
- Foster Thomas & David J Skal. "Meat puppets or robopaths? – Cyberpunk and the question of embodiment". I *Cybersexualities: a reader on feminist theory, cyborgs and cyberspace*, Jenny Wolmark (red.). Edinburgh: Edinburgh University Press, 1999.
- Gibson, William. *Neuromancer*. New York: ACE, 2018.
- Haraway, Donna. *Apor, cyborger och kvinnor. Att återuppfinna naturen*. Stockholm: Östlings Bokförlag Symposion, 2008.
- Haraway, Donna. *Manifestly Haraway*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2016.
- Hirdman, Yvonne. *Genus – Om det stabilas föränderliga former*. Malmö: Liber, 2003.
- Hirdman, Yvonne. "Genussystemet – reflexioner kring kvinnors sociala underordning". I *Litteratursociologi – Texter om litteratur och samhälle*, Lars Furuland och Johan Svedjedal (red.), Lund: Studentlitteratur, 1997.
- Holmberg, John-Henri. *Inre landskap och yttre rymd: science fictions historia 2 – Från J.G Ballard till Gene Wolfe*. Lund: Bibliotekstjänst, 2003.
- <https://www.britannica.com/art/cyberpunk> (2019-05-03)
- <https://www.britannica.com/biography/William-Gibson-American-Canadian-author> (2019-05-03)
- <https://it-ord.idg.se/ord/cyberrymd/> (2019-05-03)



<https://www.polygon.com/features/2018/8/30/17796680/cyberpunk-2077-history-blade-runner-neuromancer> (2019-05-03)

[http://project.cyberpunk.ru/idb/matrix\\_in\\_neuromancer.html](http://project.cyberpunk.ru/idb/matrix_in_neuromancer.html) (2019-05-03)

<http://project.cyberpunk.ru/idb/dictionary.html> (2019-05-03)

[http://project.cyberpunk.ru/idb/genre\\_and\\_gender\\_in\\_cyberpunk\\_fiction.html](http://project.cyberpunk.ru/idb/genre_and_gender_in_cyberpunk_fiction.html) (2019-05-03)

<http://project.cyberpunk.ru/idb/williamgibson.html> (2019-05-03)

McCarron, Kevin, "Corpses, animals, machines and mannequins". I *Cyberspace/cyberbodies/cyberpunk: Cultures of technological embodiment*, Mike Featherstone & Roger Burrows (red.), London: Sage, 1995.

Yap Chee Hui, Geraldine. "The Identity of Female Cyborg in William Gibson's Neuromancer". I *International Journal of Comparative Literature & Translation Studies*, Vol.3, no.2, April 2015.