

Den perfekta kvinnan

En feministisk studie av de posthumanistiskt präglade
filmerna *Under the Skin*, *Her* och *Ghost in the Shell*

Författare: Linnéa Saaranen

Institutionen för kulturvetenskaper, Göteborgs universitet

Filmvetenskap, Masteruppsats, vt17

Handledare: Anna Backman Rogers

Examinator: Mats Jönsson

ABSTRACT

ÄMNE: Filmvetenskap, Masteruppsats 30hp

INSTITUTION: Institutionen för kulturvetenskaper, Göteborgs universitet

HANDLEDARE: Anna Backman Rogers

EXAMINATOR: Mats Jönsson

TITEL: Den perfekta kvinnan: En feministisk studie av de posthumanistiskt präglade filmerna *Under the Skin*, *Her* och *Ghost in the Shell*

FÖRFATTARE: Linnéa Saaranen

VENTILERINGSTERMIN: vt17

This essay analyses the films *Under the Skin*, *Her* and *Ghost in the Shell* which all focus on the artificial woman, a character that is widely represented in both early films and in films produced today. Through feminist film theory, posthuman theory and critical whiteness studies this essay search to answer the question how the artificial woman (all portrayed by Scarlett Johansson) is portrayed in these films, how these films can be placed in an historical perspective and how they represent the technological “human” in a time when the boundary between science fiction and reality seems very thin. The result indicates that the out-dated myth about the “perfect woman” is still produced in films made today which helps to maintain patriarchal structures such as the beliefs that the female body and sexuality is monstrous and should be punished as seen in *Under the Skin*, that the artificial woman is created through a male fantasy about the “perfect woman” and have to disappear when she starts to examine her own identity as seen in *Her* and how the digital image work to dematerialise the female body and that Hollywood still use racial structures to marginalise the Asian female body as seen in *Ghost in the Shell*. The result also indicates that all three films give a dystopian image of new technology and “the other”. This can be used in a way to question our own use of technology as seen in *Her* and *Ghost in the Shell* but it can also be used to maintain old myths about the monstrous female body as in *Under the Skin*.

Keywords: Scarlett Johansson, posthuman theory, feminist film theory, critical whiteness studies, *Under the Skin*, *Her*, *Ghost in the Shell*.

Tack: Jag vill tacka min handledare Anna Backman Rogers för vägledning och välbehövligt peppande.

Innehållsförteckning

1. Inledning	3
1.1 Bakgrund/problemformulering	3
1.2 Syfte och frågeställningar	5
1.3 Avgränsningar	6
1.4 Historisk överblick	7
1.4.1. Den skapade kvinnan	7
1.4.2 Scarlett Johansson	14
2. Teori och metod	16
2.1 Teoretiska perspektiv	16
2.1.1. Feministisk filmteori	16
2.1.2 Posthumanistisk teori	25
2.1.3 Kritiska vithetsstudier	32
2.2 Metod och material	38
3. Forskningsöversikt	40
4. Analys	47
4.1 Under the Skin (2013)	47
4.1.1 Skapandet av kvinnan	47
4.1.2 Den monstuösa kvinnan	50
4.1.3 Det kvinnliga könet och bestraffningen	53
4.2 Her (2013)	59
4.2.1 Det perfekta kvinnliga operativsystemet	59
4.2.2 Rädslan för det nya tekniska samhället	65
4.2.3 Försvinnandet	70
4.3 Ghost in the Shell (2017)	74
4.3.1 Den kvinnliga actionhjälten	74
4.3.2 This is Major	79
4.3.3 Det tekniskt utvecklade Japan	88
4. Sammanfattning och avslutande diskussion	92
Källförteckning	108

1. Inledning

1.1 Bakgrund/problemformulering

Vi människor har som vana att se oss själva som världens mittpunkt där andra arter ses som något sekundärt. I denna antropocentrism används djur, miljö och icke-mänskliga varelser till att förmedla mänskliga idéer. Det mänskliga blir alltings mått och det icke-mänskliga blir förmänskligt. Det är utifrån dessa tankar som posthumanismen tar sitt ursprung och som den posthumanistiska teorin försöker problematisera. Det handlar om att försöka ifrågasätta det humanistiska synsättet där människan är centrum av allt och istället försöka tänka människan som *en del* av allt där andra arter och naturen är med och samspelar. Som Cecilia Åsberg skriver i boken *Posthumanistiska nyckeltexter* så handlar det inte om ”ett avpolletterande av humanistikens analysverktyg utan en breddning av dess användningsområde”.¹

Skapandet av robotar och artificiell intelligens är ett ämne som både är populärt inom forskar- och kulturvärlden och idag känns fiktion och verklighet närmre varandra än någonsin. Framför allt har posthumanism sedan lång tid tillbaka varit ett populärt ämne i film i vilka man ofta går bortom studiet av enbart mänskliga relationer. Speciellt i science fiction-genren bryts vår egen världs naturlagar och vi får möta varelser från andra planeter eller till och med skapa artificiella varelser som liknar oss människor. Därför finns det också inom denna genre en möjlighet att överskrida könsgränser och bryta de normer som vårt samhälle präglas av. Trots denna möjlighet är det inte sällan som det är våra egna maktordningar och värderingar som porträtteras även i dessa filmer. Elle-Sandrah Rheeder skriver i sin text *The Representations of Cyborgs in Science Fiction Film: Vision, the Body, Gender and Technology* att ”The onscreen cyborg is not only produced by the culture that gave rise to it, but informs that culture on the production of itself.”² För även om science fiction-filmer visar upp berättelser där cyborger och andra icke-mänskliga varelser finns så försvinner oftast inte den västerländska kulturen och vårt samhälles könsnormer utan tillskrivs på dessa tekniska varelser.

En idé som länge funnits kring artificiella varelser är männens idé om att kunna skapa ”den perfekta kvinnan” vilket har tagit sig uttryck i många olika kulturella områden och framför allt i mångtalet filmer genom historien. Vi kan gå tillbaka till den tyska

¹ Cecilia Åsberg, ”Läskunnighet bortom humanioras bekvämlighetszoner. En inledning”, i (red.) Cecilia Åsberg, Martin Hultman och Francis Lee, *Posthumanistiska nyckeltexter* (Lund: Studentlitteratur, 2012), 12.

² Elle-Sandrah Rheeder *The Representations of Cyborgs in Science Fiction Film: Vision, the Body, Gender and Technology* (Presenterat 20 juli 2013 på 8th Global Conference) www.inter-disciplinary.net/critical-issues/wp-content/uploads/2013/05/rheedervisionspaper.pdf (Hämtad 2017-02-10), 3.

expressionismen på 1920-talet då en film som *Metropolis* (Fritz Lang, 1927) skapades. I denna science fiction-film skapar uppfinnaren C.A. Rotwang en människoliknande maskin i form av en kvinnokropp. Liknande filmer görs än idag som exempelvis filmen *Ex Machina* (Alex Garland, 2015) i vilken en robot i kvinnokropp med artificiell intelligens har skapats. Denna kvinnokropp är utformad efter den manliga karaktären Calebs pornografiska sökhistorik på sin dator. HBO visade också under hösten 2016 sin nya stora seriesatsning *Westworld* (HBO, 2016) där vi får ta del av en futuristisk nöjespark i westerntema dit vanliga, rika människor kan åka och möta artificiella människor som de tillåts göra vad de vill med. Även om vi i *Westworld* får möta robotar som är utformade med både manliga och kvinnliga kroppar är deras roller könsstereotypa och kvinnorna får ofta agera som sexobjekt för männen. Dock finns det kvinnor i serien som försöker ta sig ur denna kontrollerade värld och många kvinnor får ta stor plats i serien, men i slutändan tycks det ändå vara omöjligt att bryta sig loss från hjärnan bakom allt: mannen med makten, skaparen av allt.

Det kan vara lätt att föreställa sig att synen på kvinnor och kvinnokroppen såg annorlunda ut på 1920-talet då *Metropolis* skapades och spelfilmen utvecklades hela tiden i takt med samhällets förändringar, men många kvinnoporträtt tycks än idag vara utformade efter patriarkala strukturer som präglar vårt samhälle vilket ofta blir påtagligt i dessa filmer. Det är ofta männen som skapar kvinnan och därför blir den artificiella kvinnan utformad efter männens idéer om hur en kvinna ska vara. Samtidigt ser vi att allt fler kvinnliga karaktärer får ta större plats i science fiction-genren som i exempelvis *Star Wars*-filmerna vilket både har skapat positiva och negativa reaktioner från åskådarna. En del menar att dessa filmer är ett steg framåt för feminismen i Hollywood som exempelvis Patricia Karvelas diskuterar i ett panelsamtal i *The Guardian*³ medan andra ser det som ett bakslag för genren och menar att dessa filmer är ”feministisk propaganda”. Under 2015 när *Star Wars Episode VII: The Force Awakens* (J.J. Abrams, 2015) hade premiär skapade Men’s Rights Activists hashtagen #BoycottEpisodeVII som spred sig på Twitter som en protest mot den nya kvinnliga huvudkaraktären Rey i filmen.⁴ Det finns alltså en pågående förändring i science fiction-genren men i en tid då ny teknik är en viktig del av filmskapandet kan ibland dessa

³ Patricia Karvelas, *Star Wars is a game-changer, awakening the feminist force in little girls everywhere* (The Guardian, 2015-12-30) www.theguardian.com/commentisfree/2015/dec/30/star-wars-is-a-game-changer-awakening-the-feminist-force-in-little-girls-everywhere (Hämtad 2016-02-25).

⁴ Jess Denham, *Star Wars: Men’s rights activists claim boycott cost The Force Awakens \$4.2m* (Independent, 2016-01-04) www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/star-wars-mens-rights-activists-claim-boycott-cost-the-force-awakens-42m-a6796146.html (Hämtad 2016-02-25).

förändringar vad gällande kön och etnicitet hamna i utkanten och inte bli lika viktiga som den tekniska utvecklingen.

Trots att vi idag kommit en bit från att markera visuellt synliga anatomiska skillnader mellan kön, etnicitet och arter så är frågan om skillnader fortfarande en väldigt central fråga. Detta är tydligt i spelfilmen som ständigt använder sig av skillnader som huvudkonflikt och får oss åskådare att ställa oss frågor som: vem eller vad ses som normalt eller vem blir klassad som ”den andre”? Rädslan för det okända är framför allt vanligt i science fiction-genren där både skräckinjagande monster och ny teknik ofta porträtteras som ett hot mot mänskligheten. Dock finns det också filmer som visar på en mer utopisk bild av det okända och försöker skapa en acceptans mellan olika varelser och aktörer, men utifrån vems mått och kriterier skapas dessa relationer och acceptans?

I den här uppsatsen kommer jag att utifrån en feministisk teori fokusera på hur man i tre posthumanistiskt präglade filmer porträtterar den artificiella kvinnan. Dessa filmer är *Under the Skin* (Jonathan Glazer, 2013), *Her* (Spike Jonze, 2013) och *Ghost in the Shell* (Rupert Sanders, 2017) i vilka skådespelaren Scarlett Johansson porträtterar den artificiella kvinnan på olika sätt. Vad kan vi se för förändring i dessa filmer jämfört med tidigare filmer inom samma genre? Finns det någon möjlighet att bryta könsgränserna och våra maktordningar i dessa posthumanistiskt präglade filmer som Donna Haraway och Rosi Braidotti förespråkar i sin cyberfeminism och vad säger dessa porträtt om den värld vi lever i idag eller den värld vi inom en snar framtid kommer att leva i? Vi kan inte veta exakt hur vår värld kommer se ut om 20 eller 30 år eller om vi kommer kunna skapa människoliknande varelser i framtiden men utifrån dessa filmer skapas möjliga framtidsvisioner som kanske inte är så långt bort från hur vår verklighet kommer att se ut.

1.2 Syfte och frågeställningar

Syftet med föreliggande uppsats är att undersöka hur den artificiella kvinnan porträtteras i film i en tid då posthumanistiska tankar präglar spelfilmen och för att få en bild av hur dessa porträtt skapar mallar för hur ”den perfekta kvinnan” ska se ut och vara. Jag vill också ge en bild av den förändring som skett inom genren och hur dessa filmer kan sättas in i ett historiskt perspektiv då spelfilmen är i ständig förändring i takt med vårt eget samhälles förändringar. Syftet med att använda filmerna *Under the Skin*, *Her* och *Ghost in the Shell* och skådespelaren Scarlett Johansson som analysobjekt är att skapa en avgränsning som både ger insikt i olika porträtteringar av den skapade kvinnan och där olika viktiga teoretiska aspekter

får ta plats och diskuteras. Denna avgränsning öppnar också upp för en diskussion kring varför en typ av skådespelare vid återupprepade tillfällen får anta liknande roller som den artificiella kvinnan och *vem* som får ta plats i vilka rum. Filmen är ett medium som avspeglar vårt samhälle men är också med och formar den. Därför är det viktigt att analysera upprepningar och strukturer som är med och utformar och påverkar det samhälle vi lever i idag.

Science fiction-genren visar upp världar som inte liknar vår egen och har därför större frihet och möjlighet att bryta vårt samhälles normer. Trots detta är det ofta vårt eget samhälles strukturer och maktordningar som porträtteras i dessa filmer. Jag vill därför med denna uppsats skapa en förståelse för hur de patriarkala strukturer som präglar vårt samhälle idag tar sig i uttryck i film, även i filmer där varelser som inte är helt mänskliga porträtteras. I vår egen värld skapar ny teknik både en oro och öppnar upp för nya möjligheter för oss människor, andra arter och vår planet. Därför vill jag i uppsatsen skapa en diskussion kring hur denna utopiska och dystopiska bild porträtteras i film och vem som har rätten att bestämma vem/vad som får klassas som det ”normala” och vem/vad som blir ”den andre”. Jag söker i uppsatsen svar på frågeställningarna: *Hur porträtteras den artificiella kvinnan i de posthumanistiskt präglade filmerna Under the Skin, Her och Ghost in the Shell? Hur placeras dessa filmer in i ett historiskt perspektiv och kan man se någon förändring i jämförelse med tidigare filmexempel i samma genre? Hur är synen på teknik och den tekniskt utvecklade ”människan” i dessa filmer?*

1.3 Avgränsningar

Filmerna *Under the Skin*, *Her* och *Ghost in the Shell* är alla tre nyproducerade filmer i vilka Scarlett Johansson porträtterar en artificiell kvinna på olika sätt. Att fokusera på filmer där samma skådespelare spelar denna roll öppnar upp för en diskussion kring varför en och samma skådespelare får anta rollen som den skapade kvinnan och får fungera som en mall för hur den artificiella kvinnan bör se ut och vara. Det handlar om vem som får ta plats i vilka rum och vem som inte får det. Dessa tre filmer skapar också en möjlighet att diskutera olika områden kring den skapade kvinnan då dessa filmer väcker olika sorters frågor gällande kön, sexualitet, den kvinnliga kroppen och etnicitet. Det finns självklart många olika skildringar av den artificiella kvinnan men då denna uppsats inte rymmer alla har jag försökt att skapa en avgränsning som känns rimlig för tidsramen och utrymmet för den här uppsatsen. Dock kommer uppsatsen beröra ett flertal andra liknande filmer som producerats både tidigt i

filmhistorien och nyligen för att visa på liknande exempel och vad som förändrats i genren.

Filmen *Ghost in the Shell* är baserad på en mangaserie som utkom mellan 1989-1996 men då detta är en uppsats i filmvetenskap kommer inte dessa att diskuteras. Dock har det också skapats en rad animefilmer och serier utifrån mangaserien där den mest kända är den första animefilmen vid samma namn från 1995. Denna animefilm som ligger närmast den nyproducerade filmen kommer att vara viktig i analysen då den ger en bild av hur den japanska förlagan ser ut i jämförelse med den amerikanska nyproducerade versionen. Filmen *Under the Skin* bygger också på en bok av Michel Faber, men av samma anledning som med mangaserien så är detta en filmvetenskaplig uppsats och kommer därför endast att beröra filmatiseringen av boken.

Uppsatsens fokus ligger på skapade ”kvinnor” på grund av att det ofta är män som skapar dessa artificiella kvinnor i film och att det genom historien funnits en idé om att männen vill kunna skapa ”den perfekta kvinnan” som jag anser är ett av huvudproblemen att diskutera i denna uppsats. Denna avgränsning öppnar upp för en diskussion kring vad kön har för roll i dessa filmer och problematiken kring att sätta kön på artificiella varelser, men också en diskussion kring männens styrande och tankar kring deras skapande av den artificiella kvinnan. När jag diskuterar ”kvinnor” handlar det inte om att argumentera för en naturalistisk syn på kön utan för att komma åt skillnader i könsmaktsordningen. Det handlar om att analysera hur dessa filmer skapar varelser med kvinnokroppar och hur dessa tillskrivs ett kvinnligt kön som ofta är utformade efter männens bild av det kvinnliga och feminina.

1.4 Historisk överblick

1.4.1 Den skapade kvinnan

Historiskt sett så har den skapade kvinnan porträtterats flitigt i olika kulturella sammanhang genom historien. Julie Wosk skriver i sin bok *My Fair Ladies: Female, Robots, Androids, and Other Artificial Eves* om att män sedan länge haft en slags fantasi om att kunna skapa en kopia av en kvinna som mirakulöst kommer till liv. ”Den perfekta kvinnan” som är svaret på alla männens drömmar och begär och som är överlägsen den riktiga kvinnan.⁵ Wosk menar att ursprunget till denna berättelse som återskapats i litteratur, teater och film kommer från myten om Pygmalion som återberättas av den antika romerske poeten Ovid i *Metamorfoser*. I denna berättelse för vi möta skulptören Pygmalion som är avvisande mot kvinnor då han är bestört av de många karaktärsfel som naturen gett den feminina själen. Istället skapar han en vacker

⁵ Julie Wosk, *My Fair Ladies: Female, Robots, Androids, and Other Artificial Eves* (New Brunswick, New Jersey and London: Rutgers University Press, 2015), 9.

skulptur av en ”perfekt kvinna” och förälskar sig i sin skapelse. Han ber till Venus att ge honom en kvinna likt sin skulptur och Venus svarar med att mirakulöst transformera Pygmalions skulptur till en riktig kvinna vid namn Galatea. I liknande berättelser som utkommit efter denna förlaga är kvinnorna ofta skapade av männens fantasier men också utifrån deras bild av hur en kvinna är, deras natur och inneboende egenskaper, deras beteende och deras (kulturellt tillsatta) sociala roller.⁶ Wosk skriver också att representationer av artificiella kvinnor har genom åren ofta förkroppsligat könsstereotyper men också utformats utifrån skiftande sociala mönster och förändringar.⁷

I just film har den artificiella kvinnan syns till sedan tidigt i filmhistorien. Wosk skriver att man i filmer och i konst från 1920-talet visade upp den tvetydighet som präglade den kvinnliga identiteten under denna period. Kvinnor förvandlade under denna tid sin identitet genom att bära sociala masker eller att agera rollen av en docka. De tyska stumfilmerna *The Doll* (Ernst Lubitsch, 1919) och *Metropolis* är framför allt två filmer som visar upp en dockliknande kvinna. Dessa härstammar från de kvinnliga robotar och vandrande dockor som skapades på 1800-talet som både beundrades för sin teknik men också hade en kuslighet över sig då det var svårt att avgöra om de var kopior eller riktiga kvinnor.⁸ Långt innan dessa filmer skapades finns det berättelser där liknande historier berättas. Wosk diskuterar framför allt den tyska författaren E.T.A. Hoffmans berättelse *The Sandman* från 1816 i vilken den unge Nathanael förälskar sig i den vackra Olympia men blir förskräckt när det visar sig att hon bara är en mekanisk docka. Hoffmans berättelser fångar många av de teman som senare kom att figurera i många filmer som handlar om artificiella kvinnor som tvetydighet, chock och osäkerhet. Denna osäkerhet har kommit att kallas ”The Uncanny” av den tyska psykiatrikern Ernst Jentsch i sin essä *On the Psychology of the Uncanny* från 1906 som senare återkommer i Sigmund Freuds essä *Das Unheimliche* från 1919. Detta koncept har senare utvecklats av den japanske robotikingenjören Masahiro Mori på 1970-talet som kom att kalla den negativa och motvilliga känsla som uppstår när en robot eller artificiell varelse är på gränsen till för mänsklig för ”The Uncanny Valley” som kommer att diskuteras mer i nästa kapitel. Berättelsen *The Sandman* fångar inte bara denna chock och osäkerhet utan också männens idealisering av kvinnan och deras längtan efter en kvinna som ska bekräfta

⁶ Ibid., 9-10.

⁷ Ibid., 7.

⁸ Ibid., 55.

dem men också problematiken kring den manliga blicken som är ett flitigt omdiskuterat ämne inom filmvetenskapen.⁹

Den manliga blicken är dominerande i både science fiction- och skräckfilmsgenren och gör att kvinnan och kvinnokroppen blir som ett lustfyllt objekt för de manliga karaktärerna som är bärande av blicken. I sin text *When the Woman Looks* argumenterar Linda Williams för att kvinnor endast får ha en aktiv blick i skräckfilm om hon blir straffad för den. Williams utmanar också de traditionella freudianska teorierna om den kastrerade kvinnan och menar att männen i skräckfilm är rädda för monstret i skräckfilm på grund av dess annorlunda makt, inte för att den är skräckinjagande på grund av att den (utifrån psykoanalytiska termer) själv är kastrerad utan för att den likt männens rädsla för modern skapar en rädsla om att själv kastrera mannen.¹⁰ Den kvinnliga kroppen är skapad för att vara kastrerad genom den manliga blicken och är inte kastrerad utifrån sig själv.

I Fritz Langs dystopiska science fiction-film *Metropolis* lyckas uppfinnaren C.A. Rotwang skapa en människoliknande maskin i form av en kvinnokropp som är omöjlig att skilja från en riktig kvinna. Han skapar denna robotliknande kvinna utifrån den gode Marias utseende som han samtidigt håller fången. Den nya kopian är till skillnad från den riktiga Maria djävulsk och förförisk och sätter de arbetande männen i en sorts trans som gör att hela samhället hamnar på farliga avvägar. Siegfried Kracauer diskuterar i sin bok *From Caligari to Hitler*¹¹ de tyska filmerna som skapades under denna epok på 1920-talet som kom att kallas den tyska expressionismen. Dessa filmer med sitt ljus, dekorer och skuggor skapade ett yttre uttryck av inre känslor, en slags övernaturlig verklighet. Det var ett uttryck för den sociala osäkerhet som präglade det tyska samhället innan andra världskriget med dess auktoritära tendenser och politiska förändringar. Mångalet filmer från denna tid liknar det samhälle som senare kom att gälla under det nazistiska systemet. Filmen är därför ett bra redskap att analysera vårt eget samhälle då filmer genom historien visat tecken på vad som senare blivit verklighet.

I *Metropolis* visar den ”goda” Maria en vänlighet mot de hårt arbetande männen som jobbar under staden likt robotar. Detta gör att stadens skapare Joh Fredersen fruktar att arbetarna ska göra uppror och tar därför hjälp av Rotwang för att förstöra Marias goda rykte genom att skapa den ”onde” Maria. På den tiden då filmen skapades kan man tänka sig att i

⁹ Ibid., 56.

¹⁰ Linda Williams, ”When the Woman Looks”, i (red.) Gerald Marst, Marshall Cohen och Leo Braudy, *Film Theory and Criticism: Introductory Readings* (Oxford: Oxford University Press, 1992), 569-570.

¹¹ Siegfried Kracauer, *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film* (Princeton: Princeton University Press, 2004).

scenen som vi får se roboten komma till liv och öppna ögonen måste varit en häpnadsväckande syn. Idag blir vi kanske inte lika förvånade över vad som kan ske i filmens värld, men samtidigt utvecklas tekniken hela tiden och är än idag en av de viktigaste redskapen i filmskapandet. Ibland kan de digitala effekterna i en film till och med tyckas vara mer viktigt än filmens moral och budskap. I *Metropolis* blir den skapade Maria en representation av teknik som går helt ur kontroll. Samtidigt är de båda Mariorna också en avbild av den kvinnliga arketyper av både ett helgon när hon försöker stötta de arbetande männen och djävulsk och förföriskt när hon uppmanar männen till revolt och dansar förföriskt för dem på nattklubben Yoshiwara. Denna dubbelhet som de båda representerar uttrycker både männens längtan efter en kvinna som ger dem komfort men också deras rädsla för en *femme fatal*.

Wosk diskuterar Andreas Huysens essä *The Vamp and the Machine: Technology and Sexuality in Fritz Lang's Metropolis* i vilken han argumenterar för att den robotliknande kvinnan i filmen representerar männens rädsla för den skenande kvinnliga sexualiteten vilket också skapar en tvetydig bild av teknik. Myten om den tvetydiga kvinnan som helgon och djävulsk/förförisk är projicerad på tekniken som visas upp som antingen neutral och lydig eller som hotfull och utom kontroll.¹² Denna oro om att teknik skulle kunna bli något hotfullt och kunna ta kontroll över oss människor har med den digitala utvecklingen blivit ett populärt ämne i vårt moderna samhälle och har därför även problematiserats i senare filmer i historien. I filmer från 1950- och 1960-talet kunde man tydligt se denna oro som tekniken skapade. I exempelvis *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968) hotar rymdskeppets datorstyrda operativsystem HAL att utplåna mänskligheten tills den tillslut avaktiveras och är under kontroll.¹³

I en värld där tekniken ständigt är i förändring och utveckling är det inte konstigt att det skapas en oro för vad detta kan leda till. Rosi Braidotti som kommer diskuteras mer ingående i teoridelen skriver exempelvis i sin bok *The Posthuman* hur vapenutvecklingen med nya tekniska drönare och robotar hela tiden är under utveckling vilket har skapat nya förutsättningar att utföra krig på. Braidotti skriver att dessa posthumanistiska krig skapar nya former av omänsklighet.¹⁴ Det är dock inte bara den tekniska utvecklingen som porträtteras som skrämmande och hotande i film utan också andra varelser som inte är mänskliga. Även den kvinnliga kroppen kan ses som ett hot mot hela mänskligheten eller mot mannens centrala

¹² Wosk, *My Fair Ladies*, 73.

¹³ Ibid., 101.

¹⁴ Rosi Braidotti, *The Posthuman* (Cambridge: Polity Press, 2013), 122.

position och patriarkatet. Det finns självklart även filmer i vilka man försöker problematisera människans relation till andra varelser och visa på att ”den andre” inte behöver vara något hotfullt som exempelvis i filmen *E.T. the Extra-Terrestrial* (Steven Spielberg, 1982) men annat ser vi i exempelvis science fiction-filmen *Alien* (Ridley Scott, 1979) som utspelar sig i en avlägsen teknisk framtid i yttre rymden. Denna film tillsammans med dess uppföljare *Aliens* (James Cameron, 1986), *Alien3* (David Fincher, 1992) och *Alien: Resurrection* (Jean-Pierre Jeunet, 1997) visar upp en tekniskt utvecklad värld där även människor lyckats skapa människoliknande robotar. I *Alien* åker huvudkaraktären Ellen Ripley tillsammans med en besättning på rymdskeppet Nostromo tillbaka till jorden men väcks ur sina kapslar av datorsystemet kallat ”Mother” efter att ha upptäckt en mystisk signal från en närliggande planet. Efter att ha landat på planeten och lyckats få med sig en utomjordisk varelse på rymdskeppet möter besättningen vid olika tillfällen monstret som förgör dem. Förutom att vara en film som fokusera på teknisk utveckling och varelser från andra delar av rymden är *Alien* också en film som skapar en monstruös bild av kvinnan och kvinnans reproduktionsförmåga vilket porträtteras genom alienmodern men också genom själva skeppet och operativsystemet ”Mother” som senare under filmen visar sig vara en förrädisk karaktär som blivit programmerad att offra besättningen vilket känns igen från *2001: A Space Odyssey*.

”The Monstrous-Feminine” och den monstruösa kvinnokroppen som utifrån ett psykoanalytiskt perspektiv hotar att kastrera går att koppla till många andra filmer. Detta kan vi speciellt se i skräckgenren i vilken kvinnan och kvinnokroppen vid återupprepade tillfällen porträtteras som orsaken till ondskan vilket Barbara Creed diskuterar i sin bok *The Monstrous-Feminine*. Det kvinnliga monstret i skräckfilm är nästan alltid monstruöst i förhållande till sin reproduktionsförmåga¹⁵ och är skapad för att vara bärande av det blödande såret. Detta kan vi exempelvis se i filmen *Carrie* (Brian De Palma, 1976) där huvudkaraktären Carrie är monstruös på grund av sin menstruation och genom den födande kroppen i *Alien*. I science fiction-genren blir också kvinnan fråntagen sin sexuella agens och äger inte själv rätten till sin egen sexualitet utan fungerar som ett objekt som ska kollas på. Williams diskussion kring den kvinnliga blicken i skräckfilm som kort nämnts här och Creeds text om *The Monstrous-Feminine* är båda viktiga för diskussionen kring hur den kvinnliga kroppen blir porträtterad i science fiction- och skräckfilmgenren vilket kommer beröras djupare i nästa kapitel och sedan diskuteras vidare i analysen.

¹⁵ Barbara Creed, *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis* (New York: Routledge, 1993), 7.

1982 släpptes en annan av Ridley Scotts ikoniska filmer: *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) som problematiserar relationen mellan artificiella och riktiga människor. I denna posthumanistiska framtidsvision har människor lyckats skapa artificiella varelser som nästan inte går att skilja från vanliga människor vilka kallas för ”replikanter”. De fungerar som människors slavar men har efter uppror blivit bannlysta från jorden och så kallade ”blade runners” arbetar för att leta efter de replikanter som lyckats fly. Rick Deckard (Harrison Ford) är en före detta blade runner och får i uppdrag att leta reda på fem stycken replikanter som är på fri fot för att döda dessa (eller ”pensionera” som de kallar det). I *Blade Runner* är alla de kvinnliga protagonisterna artificiella kvinnor skapade av män och vi får framför allt ta del av roboten Rachael (Sean Young) insikt att hon är en robot och inte en människa som hon trots men också hennes kamp om att få fortsätta leva. Rick är tydligt intresserad av Rachael och efter att hon räddat honom från en annan replikant låter han henne leva. Filmen har tydliga inslag av film-noir i vilka kvinnorna ofta porträtteras som *femme fatales* och ses som farliga och sexualiserade.

I takt med den digitala utvecklingen har spelfilmen allt mer utforskat människors koppling och relation till det tekniska. Som Wosk skriver så började filmskapare och Tv-producenter undersöka konsekvenserna av den allt mer skrämmande och digitala värld vi hamnat i där digitala bilder konkurrerar med verkliga bilder.¹⁶ Wosk tar som exempel filmen *Simone* (Andrew Niccol, 2002) i vilken filmstjärnan Nicola Anders (Winona Ryder) hoppar av en filminspelning mitt under produktionen vilket gör att regissören Viktor (Al Pacino) i hemlighet skapar en virtuell kvinna som får ersätta henne och som blir väldigt framgångsrik. Vem behöver nu riktiga människor egentligen? Filmen visar likt tidigare filmexempel en bild av människans fascination av att kunna skapa ”den perfekta kvinnan” men också deras rädsla över att de ska tappa kontrollen över dem.

Under 1990-talet är det inte förvånande att även den japanska anime- och mangascenen skapat liknande berättelser som reflekterar japans intresse för det digitala. Japans intresse för virtuella människor har även visat sig i andra populärkulturella fenomen, speciellt inom den japanska musikscenen där virtuella popartister som exempelvis Hatsune Miku är populära världen över. En av de mest kända animefilmerna från denna period är *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995) som utspelar sig i en teknisk utvecklad framtid i den fiktiva japanska staden Niihama. Efter ännu ett världskrig har maktbalansen i världen förändrats och flera länder har splittrats, skapat inbördeskrig eller blivit instabila. Människor

¹⁶ Wosk, *My Fair Ladies*, 131.

är dock fortfarande uppdelade i olika etniciteter. Tekniken har utvecklats och man har lyckats skapa artificiella kroppsdelar vilket har lett till att många människor nu lever med en cyberhjärna som tillåter människor att koppla samman sin biologiska hjärna med olika nätverk. Detta har gett upphov till cyberkriminalitet eftersom hjärnan nu kan hackas. Filmens huvudkaraktär Motoko Kusangi kan genom sin cybertekniska kropp (i filmen kallat ”Shells”) ha direktkontakt med det tekniska nätverket och har blivit tilldelat ett uppdrag att ta fast en hacker som går under namnet Puppet Master.

Japanska animefilmer är kända för sina tvetydiga porträtteringar av kvinnor och kvinnors kroppar vilka både bryter och återskapar stereotypa bilder av kvinnan. De blir ofta porträtterade som översexualiserade, oskyldiga eller starka och karaktären Motoko i *Ghost in the Shell* är inget undantag. Hon är både stark och slåss mot männen men visar också upp en sårbarhet och även hela sin kvinnliga kropp. I mars 2017 släpptes en amerikansk version av animefilmen från 1995 (och mangaserien som är utgångsformatet) i vilken Scarlett Johansson spelar huvudkaraktären. Detta skapar liksom många andra filmer en diskussion kring Hollywoods vithetsnorm och vem som får synas.

Scarlett Johansson har innan *Ghost in the Shell* fått anta roller som andra tekniskt utvecklade och skapade varelser. Under 2013 var hon både rösten till det artificiella operativsystemet i filmen *Her* och spelar även den utomjordiska varelsen som antar en kvinnlig människokropp i filmen *Under the Skin*. *Her* utspelar sig i en tekniskt utvecklad nära framtid som på många sätt känns igen från vår egen vardag idag men med fler tekniska uppdateringar. I filmen släpps ett nytt operativsystem som skapar närmre relationer mellan människa och teknik och suddar ut gränsen mellan dem. *Under the Skin* är mer en science fiction-baserad film som liksom *Alien*-filmerna skapar frågor kring den monstuösa kvinnan och hennes monstuösa sexualitet.

Även om den artificiella kvinnan porträtteras flitigt i filmer så är hon än idag ofta skapad av en man och utifrån männens bild av en kvinna. Ett senare filmexempel är filmen *Ex Machina* i vilken den kvinnliga artificiella roboten, Ava, är skapad av en man och är utformad med ett kvinnoliknande kön. Hon blir som en objektifiering av kvinnan och den kvinnliga kroppen och vi får också reda på att hon är utformad efter den manliga karaktären Calebs pornografiska sökhistorik på sin dator. I filmen har Caleb vunnit ett pris att få åka och möta Avas skapare och får i uppdrag att kommunicera med Ava för att se hur hon integrerar med honom. Undersökningen blir inte bara ett sätt att se hur tekniskt utvecklad Ava är utan också ett test för att se om hon kan tillfredsställa Calebs begär. Det är endast då hon tycks vara en lyckad AI.

1.4.2 Scarlett Johansson

Scarlett Johansson har varit skådespelare sedan hon var väldigt ung men började framför allt få mer uppmärksamhet efter sin roll som Charlotte i filmen *Lost in Translation* (Sofia Coppola, 2003). I filmen reser hon till Tokyo där hon träffar skådespelaren Bob Harris (Bill Murray) som bor på samma hotell. I första scenen får vi se Scarlett Johanssons rumpa i persikefärgade trosor över hela skärmen innan det klipps av till en jetlagad Bill Murrey som förundras över alla Tokyos neonskyltar från ett taxifönster på väg mot hotellet Park Hyatt. I filmen porträtteras Johansson som ”den tänkande kvinnan” och hon har i sin karriär porträtterat mer ”seriösa” roller och är en av få filmstjärnor som har tillåtelse att påverka produktionen. Samtidigt har hennes filmroller även betecknat en sexualiserande bild av henne själv.

Det är ingen nyhet att medierna kryllar runt skådespelare och kändisar idag men det är också allt vanligare att de själva använder sociala medier för att nå ut till fansen. Scarlett själv påstår sig inte vara ett fan av sociala medier och väljer oftast att inte diskutera sitt privatliv offentligt men det verkar vara just hennes kropp och utseende som medierna runt henne vill kommentera. Hon har blivit utsedd till ”Sexiest Woman Alive” både 2006 och 2013¹⁷ och intervjuare tycks vid upprepade tillfällen börja sina artiklar med att kommentera hennes utseende. ”I can’t make up my mind whether it is those glowing green eyes or her lips – painted a festive berry red – that make her so striking”¹⁸ skriver exempelvis Jane Gordon i en intervju för *Daily Mail* från 2013. Media tycks måla upp en bild av Scarlett Johansson som en duktig flicka som ännu inte gjort några stora skandaler men som också har en sexuell aura kring sig, både genom hennes kropp och hur hon pratar. I en artikel i *The New Yorker* från 2014 skriver Anthony Lane om hur han förbjuds att prata om Scarlett Johanssons graviditet¹⁹ vilket gör att hennes brandtal vid Women’s March i Washington i början av 2017 kanske är förvånande. Det är ingen nyhet att Scarlett Johansson engagerat sig politiskt då hon varit öppen med sitt stöd för Barack Obama och har engagerat sig för organisationen Oxfarm, men i sitt tal var hon personlig och berättade om sina egna erfarenheter av besök hos Planned Parenthood som ung.

Många kvinnor har genom filmhistorien haft en specifik mediebild kring sig själva där

¹⁷ Tom Chiarella, *Scarlett Johansson Is 2013’s Sexiest Woman Alive* (Esquire: 2013-11)

www.esquire.com/entertainment/a25017/scarlett-johansson-interview-1113/ (Hämtad 2017-02-08).

¹⁸ Jane Gordon, *Scarlett Johansson: ‘Of course I’ve got a big ego – I am an actor and all actors think they’re The One’* (Daily Mail, 2013-12-15) www.dailymail.co.uk/home/you/article-2521467/Scarlett-Johansson-Of-course-Ive-got-big-ego--I-actor-actors-think-theyre-one.html (Hämtad 2017-02-08).

¹⁹ Anthony Lane, *Her Again: The unstoppable Scarlett Johansson* (The New Yorker, 2014-03-24) www.newyorker.com/magazine/2014/03/24/her-again (Hämtad 2017-02-08).

deras ”röda mattan”-persona kanske inte stämmer överens med deras verkliga personlighet. Likt Marilyn Monroe har Scarlett Johansson antagit en roll där hennes utstrålning, sexualitet och roller i filmer blivit en del av hennes persona som ett slags uppträdande av kvinnligt kändisskap. Det är en intressant och viktig diskussion hur media formar våra uppfattningar av andra människor och om denna mediebild förändrar vår syn på själva skådespelandet och de filmerna som dessa skådespelare väljer att medverka i. I filmerna som denna uppsats fokusera på är det just Scarlett Johanssons kropp, sexualitet och röst som är viktiga komponenter i filmerna vilket kommer att diskuteras i analysen.

2. Teori och metod

2.1 Teoretiska perspektiv

I analysen kommer tre olika teoribildningar att användas vilka är de mest användbara och relevanta för uppsatsens fokus och syfte. Målet är att utgå från ett feministiskt perspektiv och därför kommer olika ingångar i feministisk filmteori att användas vilka hjälper till att föra en diskussion kring hur filmer ofta skapar en problematisk porträttering av kvinnan och kvinnokroppen. Framför allt kommer Barbara Creeds teori kring *The Monstrous Feminine*, Laura Mulveys essä om den manliga blicken och Linda Williams teori kring den kvinnliga blicken i skräckfilm som hon diskuterar i sin text *When the Woman Looks* att användas.

Utöver de feministiska teorierna kommer teorier kring posthumanism och kritiska vithetsstudier att användas. Den posthumanistiska teorin fungerar som ett hjälpmedel att ifrågasätta människans centrala roll i vårt samhälle och skapar diskussioner kring vår egen värld och mänsklighet, men blir också ett sätt att inte bara fokusera på människan utan på ett plan där andra arter är med och samspelar. De texter inom posthumanistisk teori som kommer att användas i uppsatsen har ett feministiskt fokus vilket gör att de knyter samman med de feministiska texterna på ett bra sätt. Framför allt kommer fokus att ligga på Rosi Braidottis text *The Posthuman* i vilken hon diskuterar posthumanism utifrån ett feministiskt perspektiv. Avslutningsvis kommer Richard Dyers text *White* och Sara Ahmeds text *Vithetens hegemoni* diskuteras vilka båda faller inom fältet kritiska vithetsstudier. Dessa texter kommer att användas för att belysa hur filmen är med och skapar rum för vita människor att ta plats i och hur rasistiska strukturer ofta förekommer i film. Framför allt handlar det om *dialogen* mellan dessa två olika texter som i vissa fall står i motsatts till varandra.

2.1.1 Feministisk filmteori

Feminism och feministisk filmteori kan se ut på många olika sätt men som Shohini Chaudhuri skriver i boken *Feminist Film Theorists* så handlar det oftast om det gemensamma målet att förändra de maktpositioner som finns i ett patriarkalt samhälle – det vill säga ett samhälle där männen har mest makt och där deras åsikter är privilegierade.²⁰ På 1970-talet pågick det samhällsdebatter om kvinnors sexuella frigörelse och försök till att motverka objektifieringen av kvinnor. Under samma period började även den feministiska filmteorin ta form. En av de mest inflytelserika texterna från denna period är Laura Mulveys essä *Visual Pleasure and*

²⁰ Shohini Chaudhuri, *Feminist Film Theorists: Laura Mulvey, Kaja Silverman, Teresa de Lauretis, Barbara Creed* (New York: Routledge, 2006), 3-4.

*Narrative Cinema*²¹ från 1975 och ses ofta som startskottet för den klassiska psykoanalytiska feministiska filmteorin. I kölvattnet av Mulvey har feminismen försökt införliva psykoanalysen som annars bygger på patriarkala ramverk där kvinnan ses som ”den andre” eller bristfällig (på grund av saknandet av penis) och istället försökt att använda sig av den för att belysa patriarkala strukturer i samhället. Mulvey använder framför allt psykoanalysen för att avslöja hur kvinnan sätts i en position av passivitet och undergivenhet gentemot mannen.

Under den period som Mulveys text och andra feministiska filmteorier publicerades var en annan tid än den vi lever i idag. Spelfilmen är i ständig utveckling i takt med samhället vilket alltid är viktigt att tänka på när man läser dem. Dessa texter publicerades under en tid då man endast kunde se film på biograferna och de flesta texter som publicerades var inte akademiska texter. Man måste sätta in texterna i en historisk kontext för att förstå dess betydande roll, men även se hur dessa teorier har utvecklats fram till idag. Det betyder inte att Mulveys text inte är användbar i samtida analyser utan fungerar fortfarande som ett medel för att diskutera patriarkala strukturer som präglar filmer än idag men är framför allt ett hjälpmedel till att utveckla teoriområdet och öppna upp för nya tankesätt och inriktningar för den feministiska filmteorin. Mulvey har själv tillsammans med Anna Backman Rogers publicerat boken *Feminisms: Mutations and Appropriations in European Film Studies*²² vilken innehåller ett flertal essäer som visar på hur den feministiska filmteorin har utvecklats på 40 år sen Mulvey publicerade sin essä.

För att återgå till just *Visual Pleasure and Narrative Cinema* så fokusera Mulvey i texten på den dominerande manliga blicken i klassisk amerikansk Hollywoodfilm där kvinnan inte får ta del av njutningen av att se utan fungerar som ett lustfyllt objekt för mannen. Mulvey menar att filmen tar kontroll över åskådarens blick och manipulerar deras visuella njutning. När åskådarna befinner sig i biosalongens mörker skapas en illusion av att de har en privilegierad blick och får lov att smygtitta in i den privata miljö som filmen erbjuder som är bortkopplad från de andra åskådarna i salongen.²³ Influert av teoretikern Jacques Lacans konstaterande att ”the unconscious is structured like a language” skriver Mulvey att ”omedvetna processer i det patriarkala samhället har styrt filmens estetik”.²⁴ Hon fortsätter sedan med att argumentera för hur Hollywoodfilmen är konstruerad för att tillfredsställa det manliga begäret och mannens fantasier. Till skillnad från mannens aktiva blick blir den

²¹ Laura Mulvey, ”Spelfilmen och lusten att se”, i (red.) Lars Gustaf Andersson och Erik Hedling, *Modern Filmteori: 2* (Lund: Studentlitteratur, 1995).

²² Anna Backman Rogers & Laura Mulvey, *Feminisms: Mutations and Appropriations in European Film Studies* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2015).

²³ Mulvey, ”Spelfilmen och lusten att se”, 33.

²⁴ *Ibid.*, 30.

kvinnliga kroppen ett passivt lustobjekt som anpassas därefter. Mulvey menar att det är den manliga karaktären som är bärande av blicken och för därför handlingen framåt och är också den som skapar handlingen. Genom att åskådarna i salongen identifierar sig med den manliga karaktären sammanfaller sedan åskådarens blick med den manliga blicken. Kvinnan fungerar därför både som ett erotiskt objekt för de andra karaktärerna i filmen men också som ett objekt för åskådarna som indirekt kan äga henne.²⁵

Utifrån psykoanalytiska termer så skapar kvinnan i filmen ett djupare problem för männen som tittar på henne. Hennes avsaknad av penis skapar en kastrationsångest som enligt den freudianska teorin grundar sig i barnets traumatiska upplevelse när de upptäcker att sin moder saknar penis och då förutsätter att hon är kastrerad. Denna kastrationsångest tar sig sedan i uttryck på två olika sätt i filmen. Antingen så återskapas det ursprungliga traumat genom voyeurism genom att den kvinnliga karaktären undersöks och avslöjar hennes kastration. Obehaget uppvägs sedan av att antingen nedvärdera, straffa eller rädda henne då hon är för svag för att kunna klara sig själv. Hon blir som ett skyldigt objekt. Det andra sättet är att förneka kastrationen genom att låta en fetisch ersätta kvinnan. Den kvinnliga kroppen blir då porträtterad som något estetiskt perfekt vilket gör att man bortser från hennes avsaknad av penis och istället för att se henne som något farligt blir hon något betryggande och lugnande.²⁶

Som tidigare nämnts så är Mulveys text skriven under en annan tid i filmhistorien och det är därför viktigt att se den utveckling som skett både inom feminismen och filmteorin. Även om texten används än idag har den också kritiserats. Framför allt för att hon i texten utgår från en heterosexuell norm och bortser från andra sätt att tolka könsporträtteringar i mainstreamfilm och Hollywoodfilm vilket Stella Bruzzi diskuterar i sin text *Men's Cinema: Masculinity and Mise-en-Scene in Hollywood*.²⁷ Mulvey har också själv omprövat sin teori om den kvinnliga åskådaren och argumenterar för att den kvinnliga åskådaren kan identifiera sig med den aktiva, manliga karaktären om hon själv kan korsa könsgränserna i hennes identifiering. Detta kan hon göra för att hennes eget kön är delat och därför också kunna njuta av illusionen av kontroll i filmen. Hon diskuterar detta argument utifrån Freuds teori om den ”falliska fasen” i vilken kvinnan utvecklar sin femininitet som Mulvey menar att kvinnor ofta

²⁵ Ibid., 35-38.

²⁶ Ibid., 38.

²⁷ Stella Bruzzi, *Men's Cinema: Masculinity and Mise-en-Scene in Hollywood* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2013), 7.

återgår till genom livet. Kvinnorna kan därför växla sitt beteende mellan feminin och maskulin.²⁸

Som tidigare nämnts i den historiska överblicken så är den manliga blicken dominerande i både science fiction- och i skräckfilmgenre vilken gör att den kvinnliga karaktären och hennes kropp ofta ses som ett lustfyllt objekt för mannen. Att få tillåtelse att se är att ha en egen vilja och lust vilket kvinnor ofta inte får ha i film. De är på ett sätt kontrollerade av patriarkatet genom den manliga blicken. Utifrån Mulveys teori diskuterar Linda Williams, en annan feministisk filmteoretiker, den kvinnliga blicken i just skräckfilm. I sin text *When the Woman Looks* skriver Williams att kvinnor ofta har så lite att identifiera sig med på film och blir ofta vittnen till sin egen maktlöshet. Detta i form av våldtäkter, mord och stympning.²⁹ Kvinnan får endast ha en aktiv blick om hon blir straffad för den som exempelvis när hon skräckslaget kollar på monstret i filmen. Hennes blick av monstret blir som en skräckbild av henne själv och hennes egen kropp.³⁰ Detta visar hur kvinnans kropp och begär är något monstros. Kvinnan blir skräckslagen likt männen i filmen men till skillnad från mannen skapas det en speciell kontakt mellan monstret och kvinnan. Hon känner igen sin egna underlägsna status i monstret som blir som en spegelbild som hålls upp av patriarkatet.³¹ Det manliga monstret är likt kvinnan och kvinnans sexualitet ett hot mot den normativa manliga sexualiteten och patriarkatet. Det är vanligt i film att den ”goda kvinnan” porträtteras som oskuldsfull och utan något eget begär medan när en kvinna använder sin sexualitet och sitt egna begär blir hon porträtterad som farlig, opålitlig och sexualiserad, en *femme fatale* som männen dras till och som blir straffade för sin aktiva blick.

Williams utmanar i texten de traditionella freudianska teorierna om den kastrerade kvinnan utifrån Susan Luries teori. Lurie menar att det verkliga traumat för det manliga barnet när han ser sin moders kropp är inte att hon är kastrerad (som Freud menar) utan att hon *inte* är det. Williams utvecklar detta i sin text och menar att de ”vanliga” människors fruktan av monstret i skräckfilm är densamma som Luries teori om barnets rädsla för modern och hennes annorlunda makt. Det vill säga att männen i skräckfilm är rädda för monstret på grund av dess annorlunda makt, inte för att den är skräckinjagande för att den (utifrån psykoanalytiska termer) själv är kastrerad utan för att den likt människors rädsla för modern skapar en rädsla om att själv kastrera mannen.³² Likt monstret är den kvinnliga kroppen skapad för att vara

²⁸ Chaudhuri, *Feminist Film Theorists*, 40.

²⁹ Williams ”When the Woman Looks”, 561.

³⁰ *Ibid.*, 563-564.

³¹ *Ibid.*, 568.

³² *Ibid.*, 569-570.

kastrerad genom den manliga blicken och är inte kastrerad utifrån sig själv. Om man inte ska använda sig av psykoanalytiska begrepp som annars är vanligt inom den feministiska filmteorin så handlar det om att kvinnor och kvinnors sexualitet skapar ett hot mot den normativa manliga sexualiteten och mot patriarkatet i vilket kvinnor ses som sekundära.

I Williams senare text *Film Bodies: Gender, Genre and Excess* fortsätter hon att diskutera skräckfilmsgenren tillsammans med pornografi och melodramer. Hon kallar dessa tre genrer vulgära och sensationella som alla fokuserar på kroppen, både i filmen och på åskådarna som tittar. För det första handlar det om ett skådespel av en kropp som visar upp känslor. I pornografi porträtteras orgasm, i skräckfilm våld och skräck och i melodramer gråtandet. Detta kan i sin tur påverka åskådarens egen kropp som kan känna lust, rädsla och sorg då dessa tre genrer fokuserar på vad hon kallar en form av extas. Williams konstaterar också att alla dessa tre filmgenrer är genrer med låg kulturell status (trots att målgruppen för de olika genrerna skiljer sig från varandra) och att det ofta är kvinnans kropp som vanligtvis är det huvudsakliga förkroppsligandet av njutning, rädsla och smärta. Det som också tycks vara viktigt för dessa filmgenrer är när publiken faktiskt ger en kroppslig respons som till exempel att man ryser av rädsla eller skriker när man kollar på en skräckfilm.³³ Det är som om vi blir manipulerade av dessa filmer där distansen mellan film och verklighet tycks ha tynat bort.

Av egen erfarenhet av att kolla på just skräckfilm, framför allt i tidig ålder, har varit att det främst handlar om att man ska bli skrämmd och inte så mycket om vad filmerna egentligen står för eller handlar om. Det är också en genre som kommer undan med sexistiska och rasistiska stereotyper för att man väljer att fokusera på just åskådarnas rädsla. Dock krävs det att tilläggas att det finns skräckfilmer som inte alls följer samma mönster och som inte endast fokuserar på att skrämma en publik utan som också vill berätta en annan historia, men utifrån skräckfilmsgenrens tekniker och mönster. Ett exempel är *Under the Shadow* (Babak Anvaris, 2016) i vilken vi får följa en mor och dotter som hemsöks av andar i sin lägenhet i Teheran under 1980-talet samtidigt som Iran-Irak-kriget är ständigt påtagligt utanför. Filmen skapar inte bara en skrämmande upplevelse genom andarna utan blir också en skildring av allt det skrämmande som kommer med krig. Som Williams skriver så har skräckfilmen en historia och är inte en ändlös upprepning, utan man måste se det ur en historisk kontext då temporära strukturer förekommer. Dessa genrer som ofta visar upp en våldsamt bild gentemot kvinnor kan inte endast ses som en oförändrad genre där kvinnor förtrycks. Det är en genre som

³³ Linda Williams "Film Bodies: Gender, Genre and Excess", i (red.) Marshall Cohen, Leo Braudy, *Film Theory and Criticism: Introductory Readings* (Oxford: Oxford University Press, 2009), 604-605.

förändras i relation till kön och genus och vad det betyder att vara en kvinna och en man.³⁴

Det är vanligt att man likt Williams fokuserar på det kvinnliga offret i skräckfilm men en annan viktig diskussion som har förts inom den feministiska filmteorin är hur det kvinnliga monstret porträtteras. Filmteoretikern Barbara Creed har haft stort inflytande inom denna diskussion, framför allt för sin influerande analys av patriarkal ideologi i skräckfilm där hon diskuterar porträttering av vad hon kallar ”The Monstrous-feminine” i sin bok med samma namn. Creed argumenterar för att det kvinnliga monstret i skräckfilm skrämmer publiken på ett annorlunda sätt än vad det manliga monstret gör. Kvinnan är till skillnad från mannen definierad utifrån sin sexualitet och är skrämmande på grund av att hon utgör ett hot att kastrera.³⁵ Det kvinnliga monstret är också nästan alltid monstuöst i förhållande till sin reproduktionsförmåga. Liksom Williams diskuterar hon Luries utmanande teori om att kvinnan inte i sig är kastrerad som den freudianska teorin förespråkar. Detta menar Creed bara skapar en förstärkt bild av att kvinnan, av naturlig själ, är ett offer.³⁶

I *The Monstrous-Feminine* utgår Creed från Julia Kristevas teori om abjektion som hon för i sin bok *Power of Horror*. Abjektion kan ses som en del av oss själva, en del som vi förnekar och stöter bort och som inte anses tillhöra oss. En del som skapar en gräns om vad som är en själv.³⁷ Creed diskuterar abjektion utifrån olika kategorier. Först i termer som kroppsligt avfall som exempelvis avföring och blod eller också som en död kropp som i film kan anta formen av exempelvis andar och vampyrer. Abjektion kan också vara gränser som ofta förekommer inom skräckfilm som exempelvis när det monstuösa är det som hotar att bryta den symboliska ordningen. Monstret i skräckfilm är den som korsar gränsen mellan det goda och onda eller det normala och övernaturliga. Kristeva menar också att alla människor upplever abjektion i sin barndom under perioden då barnet försöker bryta sig loss från sin moder. Detta skapar en konflikt då modern motvilligt försöker hålla kvar sitt barn samtidigt som barnet försöker bli ett subjekt och hitta sig själv genom att separera sig från modern som här ses som ett abjekt.³⁸ Creed diskuterar också myten om att kvinnans kön skulle vara kastrerande som förekommer i många historier och i skräckfilmer. I dessa berättelser är kvinnans kön symboliserat som *vagina dentata* eller ”the toothed vagina” som hotar att kastrera genom samlag. Denna myt visar på männens rädsla och fantasier om att det kvinnliga könet skulle vara en fälla, ett svart hål som skulle svälja dem hela. Kvinnans kön porträtteras

³⁴ Ibid., 614-615.

³⁵ Creed, *The Monstrous-Feminine*, 3, 6.

³⁶ Ibid., 6-7.

³⁷ Ibid., 8-9.

³⁸ Ibid, 10-12.

här som munnen till helvetet.³⁹

Som tidigare nämnts i den historiska bakgrunden så går det att koppla Creeds teori kring den monströsa kvinnan och den monstrosa kvinnokroppen till många skräckfilmer men också science fiction-filmer. I dessa filmer är det den kvinnliga kroppen och den kvinnliga reproduktionsförmågan som är orsaken till ondskan. Den kvinnliga kroppen är också ständigt tabubelagd och ses i många fall som något orent som Amos Vogel diskuterar i sin text *Film as a Subversive Art*.⁴⁰ Detta har sedan avspeglats vid återupprepade tillfällen i film där exempelvis menstruation sällan visas eller när det väl gör det ses som något orent och orsaken till ondskan som i Brian de Palmas *Carrie*. Även i den nyproducerade versionen av *Carrie* (Kimberly Pierce, 2013) porträtteras Carries kvinnokropp som orsaken till ondskan men med fler digitala effekter för att göra en mer estetisk tilltalande film än förlagan. Detta är vanligt i många nyproducerade filmer i vilka de digitala effekterna går före själva handlingen och vad filmen ger uttryck för, som i det här fallet: en monstros kvinnokropp. Detta hjälper i sin tur att upprätthålla gamla mönster och patriarkala strukturer som tron på att den kvinnliga kroppen och menstruation är sekundära till den manliga kroppen och att den kvinnliga kroppen är något farligt och orent.

Andra viktiga diskussioner inom den feministiska filmteorin handlar om kvinnliga actionhjältar och hur den digitala teknikens utveckling har förändrat vårt sätt att porträttera den kvinnliga kroppen. Science fiction brukar kategoriseras som en manlig filmgenre i vilka vi ofta får se en manlig hjälte i huvudrollen. Under 1970-talet började dock den kvinnliga actionhjälten synas allt mer i filmer vilket har gjort att det har uppstått en diskussion kring *hur* hon ska gestaltas. Det finns en slags ambivalens mellan att se dessa kvinnliga hjältar som starka feministiska förebilder och att se henne som ett objekt för mannens begär. Framför allt har vi på senare år sett allt fler kvinnor i större actionroller inom science fiction-genren vilket har skapat både positiva och negativa reaktioner. En del menar att dessa nya karaktärer är ett steg framåt för feminismen i Hollywood medan andra ser det som ett bakslag för genren och menar att dessa filmer är ”feministisk propaganda”.

En filmteoretiker som diskuterar kvinnliga actionhjältar är Rikke Schubart i sin bok *Super Bitches and Action Babes*. I boken diskuterar hon den kvinnliga actionhjälten mellan åren 1970-2006 och konstaterar att denna karaktär i dess olika skepnader är en tvetydig karaktär som skapar olika reaktioner. Utifrån ett postfeministiskt synsätt har man sett henne som ett steg mot en mer jämställd representation där hennes maskulina våld visar på en

³⁹ Ibid., 106.

⁴⁰ Amos Vogel, *Film as a Subversive Art* (New York: C.T. Editions, 1974), 192.

förändring av föråldrade psykoanalytiska synsätt gällande vad som är manligt och kvinnligt.⁴¹ Yvonne Tasker diskuterar också i sin bok *Spectacular Bodies* att de nya kvinnliga actionhjältarna som började visas på 1990-talet öppnade upp för nya möjligheter för kvinnor i Hollywood och att den kvinnliga hjälten inte längre behövde beteckna passivitet som Mulvey menar att de kvinnliga karaktärerna i klassisk Hollywoodfilm symboliserar.⁴² Schubart beskriver sig själv som en feminist som gått över till att förespråka postfeminism och skriver: ”As much as I share feminism’s cause, I accept living in a world of ambivalence and contradiction where I compose my self with bits and pieces from the culture I consume.”⁴³ Hon skriver också att det är sant att det oftast är män som skapar dessa kvinnliga actionhjältar men att det är upp till oss hur vi tolkar dem och använder oss av dem.⁴⁴

Det finns en problematik med den postfeminism som Schubart förespråkar då hon bortser från att den kvinnliga actionhjälten fortfarande kan vara förtryckt även om hon visar på styrka likt de manliga actionhjältarna. Vi kan inte bara acceptera att vi lever i en tid av ambivalens och att det är upp till oss själva att tolka den kultur vi konsumerar. Det är framför allt ett problem att det främst är män som skapar dessa kvinnliga actionhjältar vilket gör att det ofta är män som skapar bilden av hur en kvinna ska porträtteras i dessa filmer. Det går inte att blunda för de patriarkala system som präglar spelfilmen och det är viktigt att inte bortse från hur dessa karaktärer ofta blir fråntagen sin sexuella agens eller som i skräckfilm blir porträtterad som något monstros som tidigare diskuterats. Det finns också en risk att återupprepade porträtteringar av kvinnor är med och skapar en bild av hur vi ser på kvinnor och kvinnokroppen i samhället. Det handlar därför inte bara om hur vi själva tolkar dessa skildringar av kvinnor och använder oss av dem utan också hur dessa tolkningar påverkar samhällets bild av kvinnan. Det feministiska synsättet handlar om att belysa och försöka förändra de maktpositioner som finns i ett patriarkalt samhälle, inte att blunda för dem.

Även om spelfilmen utvecklats i takt med vårt eget samhälles utveckling så skriver William Brown i sin text *Destroy Visual Pleasure: Cinema, Attention, and the Digital Female Body (or, Angelina Jolie Is a Cyborg)* att såhär 40 år efter att Mulveys essä publicerades för första gången kan vi se hur allt och inget har förändrats på samma gång.⁴⁵ I takt med den

⁴¹ Rikke Schubart, *Super Bitches and Action Babes: The Female Hero in Popular Cinema, 1970-2006* (North Carolina: McFarland & Company, 2007), 6.

⁴² Yvonne Tasker, *Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema* (London: Routledge, 1993), 18.

⁴³ Schubart, *Super Bitches and Action Babes*, 2.

⁴⁴ Ibid.

⁴⁵ William Brown, ”Destroy Visual Pleasure: Cinema, Attention, and the Digital Female Body (or, Angelina Jolie Is a Cyborg)” i (red.) Anna Backman Rogers och Laura Mulvey, *Feminisms: Mutations and Appropriations in European Film Studies* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2015), 55.

digitala utvecklingen har nya tekniker förändrat spelfilmen och används ständigt för att putsa till den kvinnliga kroppen i film, men också i exempelvis sociala medier och i reklam. Samtidigt som kvinnor ständigt ”Photoshoppas” så finns det en fetischisering av det ”naturliga” som är problematiskt då det som anses vara ”naturligt” i verkligheten är digitaliserat.⁴⁶ Filmen fungerar som ett sätt att få vår uppmärksamhet genom ansikten som visas i film tillsammans med andra aspekter som klippning, ljud och ljus vilket Brown menar att även vår egen värld försöker ta efter genom att vi ständigt är omringade av skärmar i vårt vardagsliv (i tunnelbanan, i taxin och i våra mobiltelefoner).⁴⁷ Framför allt har kvinnors ansikten fungerat som ett sätt att få vår uppmärksamhet. Brown skriver att ”cognitive studies suggest that humans not only pay special attention to the faces of other humans but that the following female features are deemed most attractive and thus capture even more attention”.⁴⁸ Kvinnor porträtteras därför ofta med en märkbar ungdom, stora läppar, slät och fin hy och utan kroppsbehåring. Filmen är ett medium som alltid har gett oss en teknisk version av människan då filmen är en teknik som porträtterar människor och delar av människor som fetischföremål. Denna fetischisering fungerar i den digitala värld vi lever i idag som ett sätt att retuschera den kvinnliga kroppen.⁴⁹

I sin text fokuserar Brown på skådespelaren Angelina Jolie och hur hon på ett sätt blivit en cyborg själv utifrån hennes ständiga porträtteringar av hjältinnan i actionfilmer med mycket digitala effekter. Det är inte på grund av hennes ständiga användande av teknik i filmerna utan hur hennes kropp blir måltavlan för att visa upp ny teknik genom att associera den med den sexualiserade kvinnliga filmstjärnan. Brown poängterar att det viktigaste att se är hur denna ”cyborg-persona” blivit så normaliserad i film som i stort sätt alltid förskönat den kvinnliga kroppen, men också i vårt eget digitala samhälle.⁵⁰ Brown poängterar att tanken om att vi alla är jämställda nu och att feminism inte behövs längre är missvisande och hjälper istället att driva fram en neokonservativ individualism som paradoxalt förvirrar jämlikhet med homogenitet.⁵¹ Feminismen är en pågående process och den digitala bilden är inte bara ett medel för att kunna skapa nya häftigare effekter i film utan också ett sätt att konstruera en digital bild av den kvinnliga kroppen. Det är därför fortfarande mycket som behövs göras för

⁴⁶ Ibid., 56.

⁴⁷ Ibid., 58-59.

⁴⁸ Ibid., 59.

⁴⁹ Ibid., 61.

⁵⁰ Ibid., 61-62.

⁵¹ Ibid., 56.

att kvinnor ska kunna bryta sig loss från den nyliberala livssynen som är grundläggande i vår värld idag tillsammans med postfeminismen som kommer med den.⁵²

2.1.2 Posthumanistisk teori

Som nämnts i inledning så har vi människor som vana att se oss själva som världens mittpunkt. Andra arter så som djur, miljö och icke-mänskliga varelser ses därför som sekundära och används för att förmedla mänskliga idéer. Posthumanistiska teorier handlar om att försöka ifrågasätta denna antropocentrism och humanismens imperialistiska logik. Som Cecilia Åberg skriver i antologin *Posthumanistiska nyckeltexter* så innebär posthumanism också en utmaning av vilka olika områden som humaniora analyserar genom att även inkludera djur, miljö, ting, teknik vilka oftast är frånvarande som analysobjekt i humanistiska studier.⁵³ Posthumanistiska texter påminner oss också om hur vi människor och vår överlevnad är sammankopplade med den värld vi lever i, icke-mänskliga djur och den biologiska mångfaldens existens. Åsberg menar att det handlar om att ifrågasätta humanistiska antaganden där människan är centrum av allt. Istället vill man försöka se människan som en del av allt där andra arter och naturen är med och samspelar. Det handlar inte om ”ett avpolletterande av humanistikens analysverktyg utan en breddning av dess användningsområde”.⁵⁴

Inom posthumanistiska studier handlar det om att se *vilka* relationer och kopplingar som upprättas men också vilka som inte görs eller tillintetgörs.⁵⁵ I denna uppsats handlar det framför allt om att avläsa hur olika skapade kvinnor porträtteras i posthumanistiskt präglade filmer, hur dessa samspelar med världen och människorna och vad man har för syn på ny teknik i filmerna. Även om man inom posthumanistiska teorier försöker ifrågasätta människans centrala roll handlar det inte om att jämställa alla aktörer utan om att ”försöka skapa en dialogisk hållning med större öppenhet, hänsyn och fler kommunikationskanaler mellan deltagarna”.⁵⁶ Posthumanistisk teori öppnar upp för nya frågor gällande vår egen framtid, alla aktörer som är delaktiga i den och vårt livslopp som möjliggörs genom vår tekniska utveckling och nya vetenskapliga upptäckter.

⁵² Ibid., 64.

⁵³ Åsberg, ”Läskunnighet bortom humanioras bekvämlighetszoner. En inledning”, 9.

⁵⁴ Ibid., 9-10,12.

⁵⁵ Cecilia Åsberg, Martin Hultman och Francis Lee, ”Möt den posthumanistiska utmaningen”, i (red.) Cecilia Åsberg, Martin Hultman och Francis Lee, *Posthumanistiska nyckeltexter* (Lund: Studentlitteratur, 2012), 33.

⁵⁶ Ibid., 36.

Donna Haraway med sin så kallade ”cyberfeminism” är en av de mest inflytelserika teoretikerna inom det posthumanistiska fältet. Hennes texter är både feministiskt och antirasistiskt präglade och hon lyckas genom sina teorier binda ihop olika vetenskapsfält som kulturstudier, teknikstudier och feministiska studier och utgår ofta från exempel tagna från vardagslivet och populärkulturen. Som Åsberg beskriver det så handlar ofta Haraways texter om hur vetenskap och teknik blivit så vardagliga att de blivit en del av oss själva och våra kroppar.⁵⁷ En av hennes mest kända verk är texten *A Cyborg Manifesto* som översatts till svenska i boken *Apor, cyborger och kvinnor: Att återuppfinna naturen*. I detta ironiska manifest definierar hon cyborgens som en cybernetisk organism som både är en hybrid av organism och maskin men också en verklig varelse såväl som en fiktiv. Cyborgens finns i både vår science fiction och i vår moderna medicinska utveckling. Haraway menar att vi människor med våra mediciner och nya tekniker i princip *är* cyborger. Vår tekniska utveckling av maskiner och medicin har gjort att skillnader mellan exempelvis naturligt och konstgjort blivit suddiga. Haraway skriver att ”Våra maskiner är oroande livliga, och vi själva är skrämmande tröga.”⁵⁸ Hon argumenterar också för att cyborgens är en varelse i en postgenusvärld och har på sätt och vis inte någon ursprungshistoria i den västerländska bemärkelsen. Därför finns det ur cyborgernas perspektiv möjligheter då de inte är tvingade att utgå från våra politiska privilegierade positioner. Den tekniska utvecklingen utmanar de västerländska dualismer, som exempelvis jaget/den andra, manligt/kvinnligt och natur/kultur som varit praktiker för makt över kvinnor, rasifierade, djur och natur och alla som betraktats som ”den andre”.⁵⁹

Haraway riktar en kritik mot vår antropocentrism med sina posthumanistiskt influerade teorier, men trots detta så avfärdar hon inte humanismen helt utan belyser också dess positiva sidor som mänskliga rättigheter och värdighet då många av de som tidigare marginaliserats av humanismen bara nyligen fått en ny status i samhället och nya rättigheter.⁶⁰ Syftet med denna uppsats är inte heller att avvisa humanismen då det är viktigt att se hur den har spelat stor roll för hur vårt samhälle har utvecklats till mer jämlikt och genom att avvisa den kan göra att vi flyttar fokus från de ojämlikheter som exempelvis fortfarande finns mellan könen i det patriarkala samhälle vi lever i idag. Vi måste fortfarande kämpa för kvinnors och andra marginaliserades rättigheter vilket är en strid som ännu inte är avslutad vilket vi inte får

⁵⁷ Cecilia Åsberg ”Donna J. Haraway: den motvilliga posthumanisten”, i (red.) Cecilia Åsberg, Martin Hultman och Francis Lee, *Posthumanistiska nyckeltexter* (Lund: Studentlitteratur, 2012), 47.

⁵⁸ Donna Haraway, *Apor, cyborger och kvinnor: Att återuppfinna naturen* (Stockholm/Stehag: Östlings bokförlag Symposion, 2008), 186-187, 190.

⁵⁹ Ibid., 188, 218-219.

⁶⁰ Åsberg, ”Donna J. Haraway: den motvilliga posthumanisten”, 47-48.

glömma bort. Dock är det samtidigt viktigt att öppna upp för nya tankesätt och inkludera andra varelser, tekniker, djur och miljö då alla dessa aktörer är en del av den värld vi lever i.

En annan teoretiker som haft stort inflytande inom det posthumanistiska fältet är Rosi Braidotti som likt Haraway har ett feministiskt fokus i sina texter. Braidotti fokuserar framför allt på frågan om hur genus, etnicitet, europeiska och andra kulturella skillnader kan förstås bortom de binära oppositionernas tvångströja.⁶¹ I sin bok *Metamorphoses*, som delvis är översatt till svenska i *Posthumanistiska nyckeltexter*, diskuterar Braidotti skillnadsbegreppet och menar att ett av feminismens mål ”är att störta de nedsättande och förtryckande konnotationer som byggts in i skillnadsbegreppet, men också i dialektiken mellan Själv och Andra”.⁶² Braidotti menar att feminismens subjekt inte är *Kvinna* som ”den komplementära och speglade Andra till *Man*” utan istället ett förkroppsligat subjekt som distanserat sig från femininitetens institution.⁶³ Braidotti utgår från att kroppen är ett samspel av konstruerade sociala och symboliska krafter vilket blir ett steg ifrån psykoanalysens tankar kring kroppen som en karta över semiotiska betydelser och kulturellt förstärkta koder. Att bli ett subjekt kräver flera kulturella medieringar så som att subjektet måste hantera materiella och semiotiska kulturella villkor.⁶⁴ ”Subjektet är en process, skapad genom kontinuerliga förändringar och förhandlingar mellan olika nivåer av makt och begär.”⁶⁵

Som vi kan se i avsnittet om feministisk filmteori så präglas den av psykoanalytiska och semiotiska tankesätt, men istället för att bygga vidare på de patriarkala ramverk som dessa teorier präglas av har den fungerat som ett sätt att belysa patriarkala strukturer i samhället och avslöjat kvinnans position av passivitet i spelfilmen. Psykoanalytiska teorier kan därför vara användbara i framför allt filmanalyser då det är ett hjälpmedel att närma sig återupprepade porträtteringar av kvinnor och hur deras kroppar kopplas till något monstros. Dock är det viktigt att poängtera att kvinnan i sig inte är något monstros och passivt utan att det handlar om sociala konstruktioner och myter av kroppar och skillnader.

Som Judith Butler diskuterar i sin bok *Genustrubbel* så är könsskillnader en social konstruktion, ett skådespel som upprepas, imiteras och skapas kulturellt – inte naturligt. Genus handlar enligt Butler om ”ett antal återkommande handlingar inom en ytterst rigid regulativ struktur som med tiden stelnar och kommer att te sig som en substans, en naturlig

⁶¹ Cecilia Åsberg, ”Rosi Braidotti: en feministisk kontinentalfilosof”, i (red.) Cecilia Åsberg, Martin Hultman och Francis Lee, *Posthumanistiska nyckeltexter* (Lund: Studentlitteratur, 2012), 106

⁶² Rosi Braidotti ”Att bli kvinna: om förkroppsligade skillnader”, i (red.) Cecilia Åsberg, Martin Hultman och Francis Lee, *Posthumanistiska nyckeltexter* (Lund: Studentlitteratur, 2012), 111.

⁶³ *Ibid.*, 112.

⁶⁴ *Ibid.*, 123-124.

⁶⁵ *Ibid.*, 125.

form av varande”.⁶⁶ Det är dessa strukturer som skapar våra manliga och kvinnliga sociala kön och vad som anses vara ”kvinnligt” och ”manligt”. När jag i min egen analys diskuterar kön handlar det inte om att argumentera för en naturalistisk syn på kön utan för att komma åt skillnader i könsmaktsordningen och att analysera hur posthumanistiskt präglade filmer porträtterar skapade kvinnor. Att fokusera på just skapade ”kvinnor” handlar om att belysa hur dessa tillskrivs ett kön och könsroller vilka oftast är utformade efter männens bild av det kvinnliga. Det är också viktigt att poängtera att denna tanke kring skapade kön inte bara är något som diskuterats på senare år utifrån Butlers teorier från 1990-talet utan att detta även diskuterats i tidigare verk som i Simone de Beauvoir klassiska feministiska bok *Det andra könet (Le Deuxième Sexe)* som publicerades första gången 1949. Det klassiska citatet ”Man föds inte till kvinna, man blir det”⁶⁷ härstammar härifrån vilket bygger på samma principer som Butlers senare teorier i *Genustrubbel* och fortsätter att vara aktuella än idag.

I Braidottis senare utgivna bok *The Posthuman* från 2013 diskuterar hon hur det posthumanistiska tillståndet visar upp en kvalitativ förändring i hur vi tänker kring vad som är grundläggande för vår art och vårt förhållande till andra individer på vår planet. Posthumanismen har också skapat både en positiv inställning men även en oro över möjligheten att ta bort människan (eller mannen) från sin centrala roll som grundstenen för allt som existerar.⁶⁸ Braidotti argumenterar för att posthumanism är ett bra redskap och uppmanar till att utmana och kritisera den rådande maktordningen. Den hjälper oss att tänka om kring den grundläggande tanken kring människan och människans interaktion med andra människor men också icke-mänskliga varelser och hjälper till att utveckla nya alternativ att se på det mänskliga subjektet.⁶⁹ De mänskliga normerna står för vad som är ”normalt” och fungerar genom att tillskriva vissa sätt av att vara människa och skapar generaliserade standarder vilket bidrar till en tydlig åtskillnad till ”det andra” som till exempel kan vara den sexualiserade, rasifierade eller den tekniska artefakten.⁷⁰ När det handlar om människor så är vi alla människor men vissa tycks vara mer mänskliga än andra på grund av de maktstrukturer som vi har i samhället. Braidotti argumenterar för att med de feministiska och postkoloniala teorier i vilka man kritiserar humanismen erbjuder ett bra redskap att komma i kontakt med exempelvis maskulinitet, rasism och andra maktsystem.⁷¹

⁶⁶ Judith Butler, *Genustrubbel: Identitetens subversion* (Göteborg: Daidalos, 2007), 88.

⁶⁷ Simone de Beauvoir, *Det andra könet* (Stockholm: Norstedts, 2015), 325.

⁶⁸ Braidotti, *The Posthuman*, 1-2.

⁶⁹ *Ibid.*, 5-6, 37.

⁷⁰ *Ibid.*, 26.

⁷¹ *Ibid.*, 28-29.

Braidotti skriver att gränsen mellan natur och kultur har förändrats och suddats ut genom den vetenskapliga och tekniska utvecklingen och argumenterar för att sociala teorier borde ta till sig denna omvandling⁷² vilket också är centralt för det posthumanistiska fältet. Braidotti tar i inledningen upp olika konkreta exempel på hur det posthumanistiska tillståndet fungerat i vårt samhälle varav ett exempel handlar om hur den tekniska utvecklingen har förändrat synen på krigsföring och vapen. Braidotti skriver att nutida döds-tekniker är posthumanistiska och frågar sig själv om exempelvis den teknikern som styrde den tekniska drönaren som dödade Libyens ledare Muammar Gaddafi i oktober 2011 kan klassas som pilot och om han kan skiljas från de piloter som släppte bomberna över Hiroshima och Nagasaki under andra världskriget.⁷³ Vem är det egentligen som bestämmer vad för sorts ansvar en robot har och vem bestämmer vad som är rätt och fel? För som Braidotti skriver så måste de val som robotar är programmerade till att göra vara det som anses vara rätt för flest människor.⁷⁴ Posthumanism får oss att tänka kritiskt och kreativt över vår tekniska utveckling och vilka vi är och vill bli. Braidotti skriver att stoltheten i att utveckla ny teknik får inte förhindra oss från att se de stora motsägelser och de moraliska olikheter som kommit med den.⁷⁵

I delar av boken diskuterar Braidotti posthumanismen inom film och andra populärkulturer. Hon skriver exempelvis att post-antropocentrism är väldigt populärt inom populärkulturen i vilken man ofta porträtterar relationen mellan det mänskliga och tekniska som något skräckinjagande. Dessa skapar en panik för den posthumanistiska utvecklingen hos människorna vilket Braidotti skriver att hon kan förstå men samtidigt blir hon själv inte panikslagen över förändringen av människans centrala roll utan kan också se fördelarna med det genom att man kan förändra och dra isär vad en människa är och inte bara se den vita heterosexuella mannen som alltings måttstock.⁷⁶

Robotar och andra skapade varelsers utseende har också blivit ett omdiskuterat ämne och har gett upphov till teorin kring ”The Uncanny Valley” som myntades av den japanske robotforskaren Masahiro Mori 1970. Detta diskuterar Valentin Schwind i sin text *Historical, Cultural, and Aesthetic Aspects on the Uncanny Valley*. Schwind poängterar att grunden för ömsesidig förståelse och samarbete mellan olika system och enheter är kommunikation och att vårt vanligaste och naturligaste sätt att kommunicera är kommunikation med andra

⁷² Ibid., 3.

⁷³ Ibid., 9.

⁷⁴ Ibid., 45.

⁷⁵ Ibid., 42.

⁷⁶ Ibid., 64-65.

människor. Artificiella system är därför ofta utformade i enlighet med våra förväntningar och efterliknar det mänskliga utseendet och beteendet för att förbättra kommutationen och samarbetet med artificiella system. Schwind tar som exempel Alan Turings kända så kallade ”Turingtest” som bara lyckas om den artificiella intelligensen kan övertyga ett visst antal människor som de kommunicerar med att den är en människa.⁷⁷

Robotforskare försöker idag skapa robotar och andra kreaturer som ska efterlikna människor så mycket som möjligt vilket man kan anta skapar en större acceptans från oss människor, men istället har vissa fenomen skapat en avsky och en skräckinjagande bild hos oss människor och det är detta begreppet som kommit att kallas ”The Uncanny Valley”. Mori skapade ett diagram som visar relationen mellan mänsklig liknelse och ”affinitet” som i det här fallet visar på en positiv eller negativ reaktion. Moris tes bygger på att ju mer människoliknande en robot är ju mer accepterad kommer den att bli och skapar en positiv respons. Detta visar sig fungera till en viss punkt då robotarna nästan ser för mänskliga ut och acceptansen plötsligt faller. Dock blir responsen positiv igen då robotarna blir mer oskiljaktiga från människorna.⁷⁸ Detta fenomen har inte bara begränsats till robotar utan även datoranimationer och filmer. Exempelvis har vissa animerade filmer som *The Polar Express* (Robert Zemeckis, 2004) skapat obehag hos människor på grund av att de animerade människorna i filmen ser för mänskliga ut.

En annan diskussion som är viktig när man pratar om cyborger och andra varelser är diskussionen kring genus och etnicitet. Trots att vi har kommit en lång bit ifrån att markera visuellt synliga anatomiska skillnader mellan kön, etnicitet och arter så menar Braidotti att frågan om skillnader och maktskillnader fortfarande är en central fråga idag. Hon fortsätter med att argumentera för att det vore missvisande att påstå att posthumanistiskt förkroppsliga subjekt skulle vara bortom sexuella och rasifierade skillnader, även om det vore lockande. Dock kan posthumanistisk filosofi hjälpa till att förändra dessa system och utifrån en feministisk politik betyder detta att vi bör tänka om kring sexualitet utan kön. Vårt könssystem fångar komplexiteten kring den mänskliga sexualiteten i en binär maskin som privilegierar den heterosexuella familjeformen.⁷⁹ Dock menar Braidotti att tekniska artefakter och mekaniska ”andra” är både tilldelade ett kön och erotiskt tillsatta i modernismen och har

⁷⁷ Valentin Schwind, ”Historical, Cultural, and Aesthetic Aspects on the Uncanny Valley” i (red) Catrin Misselhorn, *Collective Agency and Cooperation in Natural and Artificial Systems Explanation, Implementation and Simulation* (Cham: Springer International Publishing, 2015), 81.

⁷⁸ Masahiro Mori, ”The Uncanny Valley” i *Energy* 7(4) (1970), 33-35.

⁷⁹ Braidotti, *The Posthuman*, 97-99.

blivit symboler för en teknisk driven framtid vilket vi kan se i exempelvis *Metropolis*⁸⁰ som diskuterades i den historiska bakgrunden. Filmen är ett bra medel för att analysera vår värld och hur människornas relation till tekniken fungerar och hur den kan se ut. Som Gilles Deleuze säger så syftar konsten till att skapa nya sätt att tänka och uppfatta livets oändliga möjligheter. Konsten är posthumanistisk i sin struktur genom att ta med oss till de gränser om vad som är möjligt att göra och inte göra.⁸¹

Filosoferna Gilles Deleuze och Félix Guattaris böcker *Anti-Oidipus*⁸² och *Tusen platåer*⁸³ nämns också ofta när man diskuterar posthumanism. En filmteoretiker som använder sig av deras teorier kopplat till film är William Brown. I sin text *From DelGuat to ScarJo* diskuterar han hur dessa filosofer har haft stort inflytande på posthumanistiskt tänkande och hur posthumanism ofta kan fungera som en ram för att analysera film.⁸⁴ Brown diskuterar i sin text Deleuzes och Guattaris koncept ”kroppar utan organ” vilket de menar inte har någon fast plats i tid och rum. De existerar i ett tillstånd där de potentiellt kan vara överallt och när som helst. Kroppar utan organ är därför ständigt blivande och realiserar när vi lever våra liv. Vi fastnar ständigt i en specifik tid och rum vilket återges som ett subjekt med en specifik identitet. Tillsammans med denna tanke utvecklar Deleuze och Guattari konceptet kring den begärande maskinen. Brown menar att för Deleuze och Guattari är allt en maskin och tar som exempel munnen som är en maskin för att äta. Det är genom begäret av mat som munnen har blivit denna sorts maskin och genom begäret av att exempelvis kyssa någon blir det en annan sorts maskin. Det är bara när munnen antar en sorts maskin som den får en identitet. Mellan dessa identiteter existerar munnen mellan dessa fixeringar, som en kropp utan organ, och har i en viss mening potential till att bli vad som helst. Detta menar Brown går att koppla även till oss människor som i viss mening kan bli vad som helst och antar olika identiteter som exempelvis barn, student, förälder osv. ”Desiring machines, then, ’makes us an organism’ – in that they bring organization to our lives, and they turn our bodies into organs.”⁸⁵ De menar att ifall en kropp inte har någon fixerad mening kan den definieras som ”schizofren” och att en kropp utan organ i själva verket är den ”sanna” versionen av oss själva.⁸⁶ Deleuze och Guattaris influenser på posthumanistiska tankar är (som diskuterats att

⁸⁰ Ibid., 105.

⁸¹ Ibid., 107.

⁸² Gilles Deleuze & Félix Guattari, *Anti-Oidipus* (Stockholm: Tankekraft förlag, 2016).

⁸³ Gilles Deleuze & Félix Guattari, *Tusen platåer* (Stockholm: Tankekraft förlag, 2015).

⁸⁴ William Brown, ”From DelGuat to ScarJo”, i (red.) Michael Hauskeller, Curtis D. Carbonell och Thomas D. Philbeck, *The Palgrave Handbook of Posthumanism in Film and Television* (Palgrave Macmillan, 2015), 11.

⁸⁵ Ibid., 12.

⁸⁶ Ibid.

posthumanistiska teorier överlag fokuserar på) att posthumanism står i kontrast till humanismen genom att argumentera för att människan inte är centrum av universum utan att det inte existerar någon skillnad mellan människa och natur. Människor fungerar utifrån detta tankesätt inte som några individer som är isolerade från världen utan istället är en del av den.⁸⁷

Brown skriver att i Hollywoodfilm utspelar sig ofta historier med posthumanistiska influenser där mänskligheten håller på att ta slut i form av miljökatastrofer eller alieninvasioner vilket visar oss en bild av att människan är en svag varelse eller inte lika tekniskt utvecklade som vi tror.⁸⁸ Posthumanism fungerar ofta som en moralisk uppmaning till människan att respektera andra människor, andra varelser och hela naturen. Dock menar Brown att medan människor hela tiden vill visa sin tekniska utveckling så betyder det inte att människor blir ”bättre” invånare av planeten. Tekniken kan hjälpa oss att se världen utifrån ett posthumanistiskt sätt men behöver *nödvändigtvis* inte göra det. Detta menar Brown visas upp på olika sätt i filmer som skådespelaren Scarlett Johansson har medverkat i de senaste åren.⁸⁹ De vanliga patriarkala mönstren finns även kvar i posthumanistiskt influerade filmer som i *Under the Skin* som Brown diskuterar i korta drag och som även är ett av analysobjekten för denna uppsats. Därför menar Brown att posthumanism måste fortsätta skapa politiskt arbete eftersom människor fortsätter att ignorera vår utveckling av ”mänsklig posthumanism” även om digital teknik är mycket framträdande i dessa filmer.⁹⁰

2.1.3 Kritiska vithetsstudier

Kritiska vithetsstudier är ett omdebatterat och snårigt forskningsfält. Det är både ett fält som försöker belysa och förändra vita människors maktposition i samhället samtidigt som det för med sig ett flertal risker att få motsatt effekt. En av de mest inflytelserika texterna inom kritiska vithetsstudier är Richard Dyers text *White*. I boken diskuterar Dyer vithet både utifrån sina egna levda erfarenheter och ur ett mer samhällsinriktat perspektiv vilken han sedan kopplar till spelfilmen. Dyer skriver att när man studerar eller pratar om olika ”raser” så handlar det ofta om människor som inte är vita och det finns därför inte lika många studier om just vita människor. Vita människor nämns oftast inte som en specifik ”ras” vilket gör att vita människor ses som ”bara människor”. Detta leder till att vita människor antar rollen som norm medan icke-vita människor i sin tur blir klassade som ”de andra” och något udda. Vita

⁸⁷ Ibid., 13.

⁸⁸ Ibid., 15.

⁸⁹ Ibid., 17.

⁹⁰ Ibid., 18.

människor intar därför en stark maktposition i samhället och får tillåtelse att tala för hela samhället medan icke-vita endast får tala för sin egen "ras".⁹¹

Det finns en bild idag av att olika etniciteter håller på att lösas upp och att vi lever i en värld av olika identiteter, hybriditet och splittring. En värld där de gamla enhetliga identiteterna som klass, kön, etnicitet och sexualitet har brutits upp. Samtidigt är det fortfarande vita människor och deras kultur som har mest makt. Dyer diskuterar hur dessa mönster är tydliga i spelfilmen, framför allt i västerländsk film, där ofta icke-vita människor blir uppdelade i olika "raser" medan vita människor blir odefinierade. Dyer menar att vi måste se vithet och dess makt för att kunna sätta den på plats och avsluta dess regler.⁹² Genom att studera vita som en rasgrupp löser man upp vitas maktposition och gör att man kan omdefiniera vad som anses vara normalt och bryta normer. Vithet är väldigt paradoxalt. Samtidigt som man hela tiden ser vita människor i film och i medier så ser man inte vitheten på grund av deras maktposition och för att vithet klassas som norm. Istället ser man allt som klassas som "annorlunda" och det som sticker ut. Att vithet ofta klassas som "inget särskilt" gör att vita människor blir blinda för sin egen maktposition i samhället. Därför menar Dyer att vita människor måste se sin vithet och att vi måste göra vit identitet till något annorlunda för att kunna bryta dessa mönster.⁹³

I *White* diskuterar Dyer också de problem som kan uppstå när man analyserar vithet. Ett problem som han nämner är "the green light problem" som han menar är risken att genom att skriva om vithet gör att vita människor får tillfälle att skriva om sig själva, vilket de annars gör hela tiden. Vita människor har redan en hörd röst och behöver inte ännu mer fokus på sig själva. Ett annat problem som han tar upp är "me-to-ism" som handlar om känslan av att all fokus ligger på icke-vita människor och gör att vita människor känner sig utanför. Detta gör att vita människor åter igen får mer uppmärksamhet trots att de redan har det. Även om dessa risker finns förklarar Dyer att den huvudsakliga meningen med vithetsstudier är att försöka ta bort vithet från dess centrala position och auktoritet, inte att återinsätta den.⁹⁴

I *White* nämner Dyer att det finns tre viktiga element när man studerar vithet. Dessa är kristendomen, "ras" och imperialism. Dessa tre element ger både grunden för hur man tänker kring den vita kroppen men också dess form och struktur.⁹⁵ Dyer skriver att kristendomen ligger till grund för hur den vita kroppen avbildas och påverkar västvärldens sätt att leva.

⁹¹ Richard Dyer, *White* (London: Routledge, 1997), 1-2.

⁹² *Ibid.*, 3-4.

⁹³ *Ibid.*, 10.

⁹⁴ *Ibid.*, 10.

⁹⁵ *Ibid.*, 14.

Inom kristendomen fokuserar man ofta på det kroppsliga och det finns en föreställning om en splittring mellan kropp och själ. Jesus Kristus och Jungfru Maria är framför allt två viktiga karaktärer inom kristendomen och har ofta karaktäriserats inom den västerländska kulturen. De två är som en avbild av det vita idealet där Jungfru Maria skildras som oskuldsfull och passiv och Jesus Kristus som en kamp mellan sinnet (gud) och kroppen (man).⁹⁶ Det är vanligt att dessa skildringar förekommer i film i vilka vi ofta ser den oskuldsfulla och passiva kvinnan likt Jungfru Maria.

Det andra elementet som Dyer diskuterar är ”ras”. Detta är viktigt när man studerar vita då det synliggör deras maktposition som de har i samhället idag men också historiskt. Rastänket sträcker sig långt bak till 1700- och 1800-talet och Dyer menar att ”ras” är ett medel för att kategorisera olika typer av människokroppar som reproducerar sig själva. Rasbegreppet fungerar till att systematisera skillnader och att sedan koppla dessa skillnader till individer och olika värden.⁹⁷ ”Ras” är antropologiska kategorier i samhället som är skapade av människorna själva för att exempelvis rättfärdiga krig och slaveri. Olika ”raser” är tillskrivna olika stereotyper och har också olika status i samhället. Dyer menar att vithet besitter vanligtvis den stereotypa definitionen av alla sociala kategorier förutom den för ”ras”.⁹⁸ Föreställningen av att vara ”normal” är att vara vit och vita ger en illusion av att de är mer varierande än de som är rasifierade som istället tillskrivs olika stereotyper vilket i sin tur gör att dessa stereotyper låser fast bilden av hur de är. Dock delas även vita människor upp i olika grupper där vissa vita människor ses som mer vita än andra. Exempelvis så ses oftast människor från norra Europa som mer vita än till exempel judar och latinare.⁹⁹

Det tredje element som Dyer diskuterar är imperialism vilket han menar har påverkat den västerländska kulturen starkt.¹⁰⁰ Olika genrer inom film målar ofta upp en romantiserad bild av historien för att gynna de vita som i exempelvis västerngenren. I denna genre kategoriseras indianer som skurkar medan de vita är goda och civiliserade vilket skapar myter om att de vita människorna är segrarna. Dessa filmer legaliserar våld mot ”de andra” eftersom de anses ”utgöra ett hot” mot de vita. Ett annat viktigt begrepp är orientalism vilket är västs perspektiv på området som har kallats ”orienten” för att stötta upp den västerländska identiteten. ”Orienten” blir det annorlunda och okunniga vilket har avspeglats i många västerländska filmer som visar upp ett eget perspektiv på hur dessa länder ser ut. Exempelvis

⁹⁶ Ibid., 15-17.

⁹⁷ Ibid., 20.

⁹⁸ Ibid., 12.

⁹⁹ Ibid., 19.

¹⁰⁰ Ibid., 31.

kan vi se detta i filmen *The Darjeeling Limited* (Wes Anderson, 2007) i vilken en västerländsk bild av Indien visas upp.

En annan teoretiker som har haft stort inflytande inom detta fält är Sara Ahmed som i sin antologi *Vithetens hegemoni* diskuterar vithet och rasism i vardagen och inom olika institutionskulturer. I texten kallad *Vithetens fenomenologi* tar Ahmed inspiration från bland annat filosofen Frantz Fanon som diskuterat rasfenomenologi tidigare tillsammans med sina egna levda erfarenheter om hur det är att vara icke-vit i en vit värld. Ahmed menar att fenomenologin är ett hjälpmedel för att visa på hur vithet är resultatet av en rasifiering. Detta skapar i sin tur ramar för vad kroppar ”kan göra”. I texten betraktar Ahmed vad ”vithet” gör utan att se det som något ontologiskt givet. Istället ser hon vithet som något som mottagits eller blivit någon given över tid. ”Vithet kan beskrivas som en pågående och oavslutad historia, som orienterar kroppar i speciella riktningar och påverkar vilket utrymme de ”tar upp.”¹⁰¹ I texten undersöks hur vithet är verklig och levd och hur vithet blir till något världsligt när vissa kroppar uppmärksammas mer än andra.

Ahmed diskuterar i texten hur olika publika rum formas av kroppars vanebeteende. Hon menar att vita kroppar är vanemässiga på så sätt att de ”följer efter” handlingar och blir bakomliggande. De blir inte ”pressade” i olika situationer eftersom de kan passera obemärkta utan att bli konfronterade. När kroppar ”släpar efter”, som Ahmed kallar det, så ökar de samtidigt sin utbredning.¹⁰² Detta gör att vi kan tala om rummets vithet eftersom rum tar färg av de kroppar som vistas i dem. Till skillnad från Dyer som argumenterar för att vithet är något osynligt så skriver Ahmed att ”Vithet är bara osynligt för dem som besitter den eller dem som blir så vana vid denna besittning att de lär sig att inte se den, även om de inte är inkluderade i den”.¹⁰³ För dem som inte gör det är det istället något väldigt synligt. Ahmed menar att rum orienteras ”kring” vithet och blir inte konfronterat utan vithet ”följer efter” kroppar som något som tas för givet. Detta resulterar i att vita kroppar kan känna sig bekväma i rum de besitter medan icke-vita kroppar kan känna sig obekväma, utsatta, annorlunda och synliga när de befinner sig i dessa rum.¹⁰⁴ Ahmed tar upp olika exempel där vita kroppar får gå obemärkta medan icke-vita blir malplacerade och synliga. Exempel på detta är i universitetssammanhang eller genom säkerhetskontroller i New York där hon själv blivit stoppad och utfrågad om sitt ursprung. Hon talar om rörlighetens politik som sätter upp regler för vem som får röra sig mellan gränserna till olika rum med lätthet vilket kan omformuleras

¹⁰¹ Sara Ahmed, *Vithetens hegemoni* (Hägersten: Tankekraft, 2011), 126.

¹⁰² Ibid., 135.

¹⁰³ Ibid., 136.

¹⁰⁴ Ibid.

till vilka som får lov att känna sig hemma och vilka kroppar som får bebo olika rum och på så vis förlänga ytorna hos vissa kroppar. Att känna sig bekväm är sällan en känsla som man själv är medveten om utan man smälter bara in. Därför kan vita kroppar känna sig bekväma utan konfrontation medan icke-vita kan känna sig obekväma och samtidigt inte förlängas av de rum som de befolkar.¹⁰⁵

Ahmed diskuterar likt Dyer de risker som kan uppstå med kritiska vithetsstudier och vad det innebär att göra kategorin ”vithet” till primärt kunskapsobjekt. Hon diskuterar framför allt Dyers text *White* som likt många andra forskare ställer sig frågan om vithetsstudier på något vis upprätthåller vithetsprivilegier, vilket inte handlar om att förkasta forskningsfältet utan för att göra klart för sig vad det innebär att ett kritiskt projekt blir en del av det projekt man själv arbetar med.¹⁰⁶ Ahmed tar upp en kritik mot hur forskningsfältet namnges och menar att bara för att fältet kallas ”kritiska” vithetsstudier behöver det nödvändigtvis inte betyda att studien garanterar att effekterna av studien blir kritisk då detta inte går att visa i förväg. Hon menar också att det ”kritiska” ofta får fungera som en plast där vi får placera vår ängslan men att ett antirasistiskt eller kritiskt arbete nödvändigtvis inte behöver vara kritisk bara genom att man kallar det för kritiskt.¹⁰⁷ Ahmed diskuterar också den skam som många vita känner för den rasism som vita människor historiskt sätt och fortfarande utövar mot icke-vita. Hon menar att detta kan få motsatt effekt då genom att be om ursäkt betyder att det som vi ber om ursäkt för är övervunnet vilket i sin tur leder till att rasismen upprätthålls. Som bell hooks och Audre Lorde argumenterar för så kan det dåliga samvetet över vitas privilegier och rasism skapa en självupptagenhet som gör att det vita subjektet återförs ”tillbaka in i” sig själv. Därför blir dessa skuld känslor snarare ett sätt att utöva än att upphäva vithet.¹⁰⁸

Som nämnts tidigare så argumenterar Dyer för att vithet är något osynligt medan Ahmed tillägger att det endast är något osynligt för dem som inte besitter den. Hon menar därför att Dyers argument för att ”vi måste se vitheten” är något missledande. För vithetens makt upprätthålls just för att den är synlig överallt i olika rum i exempelvis filmer och reklam. Därför kan detta uppmanandet att se vithet bli ett sätt att utöva snarare än utmana vita privilegier.¹⁰⁹ Ahmed problematiserar också Dyers argument för att vi måste ”se vithet som en färg” och menar att detta kan få en annan effekt än att förändra vitas maktposition och istället göra att vita kan behålla sin privilegierade ställning. Att se vithet som en färg i mängden kan

¹⁰⁵ Ibid., 143-144.

¹⁰⁶ Ibid., 125-126.

¹⁰⁷ Ibid., 205-206.

¹⁰⁸ Ibid., 215, 217.

¹⁰⁹ Ibid., 208.

bidra till att osynliggöra de ojämlikheter som finns i det samhälle vi lever i idag. Genom att sätta vithet tillsammans med ”alla” kan vithet ses som ”bara” en minoritet bland andra.¹¹⁰

Ahmed diskuterar också ”ras” och hur vi inte kan bortse från ”ras” om inte rasismen är övervunnen. Hon menar att ”ras” är en konsekvens av de historier av rasism som funnits och även de som finns kvar idag. Att tänka bortom ”ras” i den rasistiska värld vi lever i idag är enligt Ahmed i bästa fall utopiskt och i värsta fall en sorts nyliberalism.¹¹¹ Man måste arbeta med rasismen som en ständig realitet i nuet då det är något som pågår just nu. Ett antirasistiskt arbete kräver att man sätter sig in i den rasmässiga politiska ekonomin och hur rasismen skapar en ojämn fördelning av resurser och möjligheter vilken också är med och påverkar vem som får säga vad om vem och var. ”Vi måste vara medvetna om det nära förhållandet mellan privilegier och det arbete vi utför, även när vårt arbete handlar om privilegier”.¹¹² Det krävs att påpekas att mitt användande av ordet ”ras” i denna uppsats används i likhet med Ahmed och Dyers användande av detta begrepp och är oftast i koppling till deras texter. ”Ras” handlar om sociala konstruktioner som är skapade av människorna själva, konstruktioner som inte går att se bortom då den rasistiska struktur som detta begrepp härstammar från fortfarande finns kvar i vårt samhälle idag. Då begreppet ”ras” sedan länge ersatts av ”etnicitet” i Sverige kommer istället detta begrepp användas mer i texten.

Trots att det finns risker att stärka vithetens maktposition genom kritiska vithetsstudier anser jag att dessa teorier och framför allt *dialogen* mellan de två teoretikerna som diskuterats i detta avsnitt är det bästa hjälpmedlet i den kommande analysen. Målet för denna uppsats handlar inte om att diskutera mina egna levda erfarenheter som vit som Dyer gör i *White* utan syftet med att använda kritiska vithetsstudier som teori är att belysa hur spelfilmen är med och skapar rum för vita att ta plats i och hur rasistiska strukturer ofta förekommer i framför allt Hollywoodfilm. Dock är det viktigt att poängtera att min analys präglas av ett vitt västerländskt perspektiv på grund av min egen bakgrund som vit västerländsk kvinna. Detta gör att mina tolkningar och uppfattningar av filmerna kanske inte helt stämmer överens med andras uppfattningar på grund av religiösa eller kulturella skillnader.

De kritiska vithetsstudierna kommer framför allt att användas i förhållande kring filmen *Ghost in the Shell* i vilken filmskaparna valt att använda en vit kvinna som huvudkaraktär i en film som utspelar sig i ett framtida Japan. Det är viktigt att diskutera *vilka* kroppar som får lov att anta vissa roller i film då detta skapar normer. Det är speciellt

¹¹⁰ Ibid., 222.

¹¹¹ Ibid., 224.

¹¹² Ibid., 227-228.

intressant hur man tänker kring olika etniciteter i posthumanistiskt präglade filmer då man i dessa filmer bygger upp världar som inte liknar vår egen och som inte behöver följa vårt samhälles normer. Målet i analysen är att diskutera den vithet som *kan* beskrivas som osynligt och då inte i den bemärkelsen att vithet *är* något osynligt men kan vara det för många som besitter den.

2.2 Metod och material

Denna uppsats bygger på en kvalitativ film- och textbaserad analysmetod vilket betyder att jag i analysen kommer att kritiskt granska det valda analysmaterialet genom näranalyser. Textbaserad analys och näranalyser av filmer är vanliga metoder inom filmvetenskapen och i bildanalytiska sammanhang. Näranalys beskrivs i Hasse Hansson, Sten Gösta Karlsson och Gert Z Nordströms bok *Bildspråkets grunder*. De menar att man kan beskriva analys som en upplösning eller sönderdelning och i bildanalytiska sammanhang handlar det om ”tolkningar och uttydningar som skall leda till djupare och rikare förståelse av det man betraktar och undersöker”.¹¹³ Vad som sedan kännetecknar olika analysarter är framför allt valet av objekt vid undersökningen. I näranalys är det själva meddelandet som är analysobjektet, bildens inre och yttre och det är framför allt analytikerns egna kunskaper och erfarenheter som är utgångspunkten och som tar ansvar för tolkningen. Författaren är i denna metod inte en anonym iakttagare utan ett aktivt subjekt och en medskapare i en kommunikativ process. Hen vill hitta nya laddade betydelser som ideologiska, metaforiska eller djuppsykologiska.¹¹⁴ I filmvetenskapliga analyser handlar det dock oftast inte endast om att förstå meddelandet i filmerna utan också *hur* meddelandet framförs. Därför kommer jag i analysen diskutera vad det är som händer i de utvalda scenerna och i berättelsen men också på vilket sätt det framförs. Även om det är själva meddelandet som är det viktigaste i en näranalys så kommer jag inte att utesluta reflektioner av andra mottagare helt i min egen studie då jag anser att det är viktigt att även diskutera hur andra har tolkat och mottagit de filmer och karaktärer som kommer att diskuteras i denna uppsats. Därför kommer en del artiklar och texter skrivna om filmerna att användas i analysen.

I inledningen finns en historisk bakgrund som gör det möjligt att kunna sätta in de valda filmerna i ett historiskt perspektiv och skapa en större förståelse för filmgenrernas historiska utveckling. Denna del i uppsatsen ger också en bakgrund till hur den skapade kvinnan har porträtterats genom filmhistorien, men också en kortare introduktion till

¹¹³ Hasse Hansson, Sten-Gösta Karlsson & Gert Z Nordström, *Bildspråkets grunder: Om konst, film/TV, reklam, nyheter, barn/ungdomskultur* (Stockholm: Almqvist & Wiksell, 1992), 40.

¹¹⁴ Ibid.

skådespelaren Scarlett Johansson och hennes filmstjärnpersona för att förstå kopplingen mellan henne och de karaktärer hon spelar i de valda filmerna. Analysen bygger sedan på näranalyser av tre stycken olika filmer i vilka Scarlett Johansson har en framträdande roll och porträtterar en artificiell kvinna. De filmer som valts ut för studien är *Under the Skin* och *Her* som båda kom ut under 2013 och *Ghost in the Shell* från 2017. Tre filmer kan inte ge en hel bild över alla olika porträtteringar av den artificiella kvinnan men dessa tre filmer skapar en bredd inom fältet som är möjlig under tidsramen för denna studie. Alla tre filmerna öppnar upp för frågor kring posthumanism och vår världss tekniska utveckling men gör det också möjligt att belysa olika sorters frågor gällande den artificiella kvinnan. *Her* öppnar upp för frågor kring den artificiella kvinnan skapad för det manliga begäret och det nya tekniska samhället vi lever i idag, *Under the skin* öppnar upp för en diskussion kring hur kvinnor i skräckfilm porträtteras som monstruösa utifrån deras kön och sexualitet och *Ghost in the Shell* skapar frågor kring vithetsnormen inom spelfilmen, vem som får ta plats i vilka rum och hur den kvinnliga actionhjälten porträtteras i en filmgenre som bygger på digital teknik och retuscheri av den kvinnliga kroppen. Analysen är uppdelad i tre olika delar där varje del fokuserar på en specifik film. I varje del kommer olika nyckelscener från de tre olika filmerna att analyseras som berör de områden jag valt att fokusera på för att kunna besvara frågeställningarna som ställts. Varje filmanalys är uppdelad i tre mindre delar för att göra det tydligare vad för områden som diskuteras. I *Under the Skin* kallas dessa delar ”Skapandet av kvinnan”, ”Den monstruösa kvinnan” och ”Det kvinnliga könet och bestraffningen”. I *Her* kallas dessa delar ”Det perfekta kvinnliga operativsystemet”, ”Rädslan för det nya tekniska samhället” och ”Försvinnandet”. I *Ghost in the Shell* som är den sista delen kallas dessa avsnitt ”Den kvinnliga actionhjälten”, ”This is Major” och avslutningsvis ”Det tekniskt utvecklade Japan”.

Uppsatsen bygger på en intersektionell analys vilket betyder att man inte bara diskuterar kön som brukar vara det vanligaste i feministiska texter utan även andra maktordningar som sexualitet och etnicitet. Dessa maktordningar är också viktiga aspekter att diskutera i en sådan här analys av diskriminering i film då dessa maktordningar samspelar med varandra. De teoretiska texterna som valts inför studien faller inom posthumanistisk teori, feministisk filmteori och kritiska vithetsstudier vilka är de områden som uppsatsen i huvudsak kommer att beröra och som diskuterats mer ingående tidigare i detta kapitel. Utöver dessa texter kommer även ett flertal artiklar skrivna om de tre valda filmerna att användas i analysen. Detta på grund av att det framför allt är i otryckt material som dessa filmer diskuterats men också för att se hur dessa filmer mottagits av andra.

3. Forskningsöversikt

Den skapade kvinnan har porträtterats flitigt i olika kulturella sammanhang genom historien vilket Julie Wosk diskuterar i sin bok *My Fair Ladies*. I boken skriver hon att män sedan länge haft en slags fantasi om att kunna skapa ”den perfekta kvinnan” vilket har återskapats i litteratur, teater och film. Wosk argumenterar för att representationer av artificiella kvinnor har genom åren ofta förkroppsligat könsstereotyper men också utformats utifrån skiftande sociala mönster och förändringar.¹¹⁵ *My Fair Ladies* handlar om att ge en överblick över hur detta fenomen har uppstått genom äldre berättelser som myten om Pygmalion som diskuterades i den historiska överblick och hur detta sedan återspeglats i olika kulturella sammanhang ända fram till idag. Det handlar därför inte om några längre analyser av exempelvis filmexemplen utan mer en förståelse för hur detta har utvecklats historiskt i olika kulturella sammanhang.

I just film har den artificiella kvinnan syns till sedan tidigt i filmhistorien som exempelvis i *Metropolis* från 1927 och Wosk ger ett flertal filmexempel i boken som visar hur den artificiella kvinnan porträtterats genom historien. I kapitlet *Simulated Women in Television and Films, 1940 and after* nämner hon *Under the Skin* i en kort fotnot och även *Her* vilka jag själv kommer fokusera på i denna uppsats. Hon nämner även den äldre japanska animerade versionen av *Ghost in the Shell* från 1995 och dess animerade uppföljare. I takt med den digitala utvecklingen har filmer allt mer börjat utforska relationen mellan människa och det digitala och Wosk skriver att efter 1990-talet började allt fler filmskapare undersöka konsekvenserna av denna utveckling.¹¹⁶ I texten diskuterar Wosk den äldre animerade filmversionen av *Ghost in the Shell* som kom ut under denna era men i min egen uppsats kommer jag framför allt göra en närmre analys av den nyproducerade amerikanska versionen av filmen. Detta på grund av att det är diskussionen kring vem som får spela huvudkaraktären och hur filmen förändrats i den amerikanska versionen som är det viktiga i denna uppsats. Boken har framför allt gett mig en insikt i den historiska kontext som fenomenet kring den skapade kvinnan ingår i och har öppnat upp för djupare analyser av de kvinnliga karaktärerna i filmerna som valts inför denna uppsats.

Till skillnad från Wosk så diskuterar både Donna Haraway och Rosi Braidotti skapade kvinnor, cyborger och posthumanism utifrån ett mer samhällsinriktat perspektiv. Dock förekommer i båda fallen kopplingar till det populärkulturella. Texternas fokus ligger dock inte på att analysera film utan de båda använder filmen som ett medel för att belysa vissa

¹¹⁵ Wosk, *My Fair Ladies*, 7.

¹¹⁶ *Ibid.*, 131.

argument och hur de posthumanistiska tankarna återspeglats i exempelvis film. I sin bok *The Posthuman* går Braidotti exempelvis in i en diskussion kring karaktären Maria i filmen *Metropolis* som diskuterats tidigare och menar att Maria uttrycker den oro kring ny teknik som fanns i samhället under den tiden då filmen skapades och uttrycker en stark sexualisering av kvinnan.¹¹⁷ Hon diskuterar också relationen mellan människa och djur/varelse och hur dessa djur ofta fungerar som metaforer för normer och värderingar som gynnar människan vilket har återspeglats i flertalet filmer som *King Kong* (Merian C. Cooper, 1933) och *Avatar* (James Cameron, 2009).¹¹⁸ Även Haraway diskuterar relationen mellan människa och djur i framför allt sin text *Companion Species* som översatts till svenska i *Posthumanistiska nyckeltexter*. Dock är det framför allt Haraways text *A Cyborg Manifesto* i vilken hon diskuterar cyborggen och hur denna varelse i en postgenusvärld har möjligheten att utmana de västerländska dualismer som exempelvis jaget/den andra och manligt/kvinnligt¹¹⁹ som varit viktig för denna uppsats. Både Haraway och Braidotti har gett en grund till förståelsen för hur posthumanism kan förstås och användas som ett medel för att förändra maktordningar i samhället och hur detta sedan porträtteras i film.

Utöver Braidotti och Haraways feministiskt präglade posthumanistiska texter kommer mycket av denna uppsats ursprung från den feministiska filmteorin. Framför allt teorier kring den manliga blicken som Laura Mulvey diskuterar i sin essä *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, den kvinnliga blicken i skräckfilm som Linda Williams diskuterar i sin text *When the Woman Looks* och Barbara Creeds teori kring *The Monstrous-Feminine* i vilken hon fokuserar på det kvinnliga monstret i skräckfilm. Både Williams och Creed fokuserar på skräckfilm men på olika områden. Williams utgår från Mulveys teori kring den manliga blicken men diskuterar i texten hur den kvinnliga blicken i skräckfilm blir straffad. Det är ofta vanligt att man fokuserar på det kvinnliga offret i skräckfilm som Williams gör i sin text men Barbara Creed diskuterar istället det kvinnliga monstret och hur det ofta blir porträtterad som monstret utifrån sin kvinnliga kropp och reproduktionsförmåga. Trots att Creed publicerade *The Monstrous-Feminine* 1993 är den fortfarande aktuell då liknande strukturer förekommer i filmer som produceras idag. Creed diskuterar exempelvis hur menstruation är orsaken till ondskan i Brian de Palmas film *Carrie* från 1976 vilken jag själv jämför med den nyproducerade versionen av Kimberly Pierce från 2013 i min text *Den monstruösa kvinnokroppen*. Jag konstaterar då att Carries kropp och menstruation är orsaken till ondskan

¹¹⁷ Braidotti, *The Posthuman*, 106.

¹¹⁸ Ibid., 69.

¹¹⁹ Haraway, *Apor, cyborger och kvinnor*, 218-219.

även i den nyproducerade versionen av filmen och kanske ännu mer på grund av de digitala effekterna som den nya filmen fokuserar på vilket verkar gå före de moraliska aspekterna i handlingen. Detta hjälper i sin tur att upprätthålla föråldrade mönster och patriarkala strukturer som tron på att den kvinnliga kroppen och menstruation är sekundära till den manliga kroppen och att den kvinnliga kroppen är något farligt och orent. Genom att fokusera på den förändring som skett ger man en bild av hur detta fenomen även förändrats i samhället.¹²⁰

Som tidigare diskuterats i teoridelen så är den feministiska filmteorin i ständig utveckling och har kommit en bit på vägen ifrån Mulveys text från 1975 då den feministiska filmteorin tog sin form vilket vi kan se i Mulvey och Anna Backman Rogers bok *Feminisms: Mutations and Appropriations in European Film Studies*. Denna bok innehåller ett flertal olika essäer som visar på hur den feministiska filmteorin utvecklats och öppnat upp för nya områden kring fältet. Exempelvis poängterar William Brown i sin text *Destroy Visual Pleasure* att den digitala utvecklingen har förändrat filmen och öppnat upp för nya möjligheter att producera film, men att detta inte utvecklats porträtteringen av kvinnor då den digitala tekniken ständigt används för att putsa till den kvinnliga kroppen i film. Brown poängterar att mycket fortfarande behövs göras för att kvinnor ska kunna bryta sig loss från den nyliberala livssynen som är grundläggande i vår värld idag tillsammans med postfeminismen som kommer med den.¹²¹ Browns text öppnar upp för en vidare diskussion i denna uppsats kring hur kvinnokroppen porträtteras i en tid då digital teknik präglar spelfilmen och framför allt actionfilmen. Detta kommer framför allt att diskuteras i relation till Scarlett Johanssons porträttering av Major i *Ghost in the Shell* och hur hennes filmstjärnpersona och ständiga sexualisering på många sätt liknar Angelina Jolies ”cyborg-persona” som Brown diskuterar i sin text.

Brown har även skrivit texten *From DelGuat to ScarJo* som ingår i antologin *The Palgrave Handbook of Posthumanism in Film and Television*. I denna antologi från 2015 diskuteras olika områden kring posthumanism kopplat till spelfilmen där Browns text ligger närmast mitt eget forskningsområde. I texten diskuterar han hur filosoferna Gilles Deleuze och Félix Guattari haft stort inflytande på posthumanistiskt tänkande och hur posthumanism ofta kan fungera som en ram för att analysera film.¹²² Brown diskuterar sedan hur tekniken

¹²⁰ Linnéa Saaranen, *Den monstruösa kvinnokroppen: En feministisk studie av filmen Carrie (1976) och den nyproducerade versionen från 2013* (Göteborgs Universitet, 2015).

¹²¹ Brown, "Destroy Visual Pleasure: Cinema, Attention, and the Digital Female Body (or, Angelina Jolie is a cyborg)", 64.

¹²² Brown, "From DelGuat to ScarJo", 11.

kan hjälpa oss att se vår värld utifrån ett posthumanistiskt synsätt men behöver *nödvändigtvis* inte göra det och att patriarkala mönster även finns kvar i posthumanistiskt influerade filmer än idag. Brown menar att detta visats på olika sätt i filmer från de senaste åren som skådespelaren Scarlett Johansson medverkat i vilka han skriver kortfattat om i texten. Han tar upp filmerna *Her* och *Under the Skin* som även kommer att användas i denna uppsats men också filmerna *Don Juan* (Joseph Gordon Levitt, 2013) och *Captain America: The Winter Soldier* (Anthony Russo, Joe Russo, 2014). Han menar att det är tydligt att alla dessa fyra filmer tar itu med teman som är relevanta för posthumanistiska tankar, speciellt tekniken och dess roll i vår samtid.¹²³ I dessa filmer spelar Scarlett Johansson den omöjliga kvinnan som tycks vara utom räckhåll för männen. Hon porträtteras även som ond för att hon inte vill stanna med mannen som i *Her* eller för att hon lurar med sig männen in i döden i *Under the Skin*. Hon är en maskin, alien, mördare, omöjlig och utom räckhåll - allt annat än mänsklig, vilket visar att de gamla könsmonstren som Mulvey diskuterade för nästan 40 år sedan finns kvar i filmer än idag. Brown skriver också att utan att erbjuda några djupare analyser av dessa fyra filmer så går det att utläsa dessa mönster som utgörs av det patriarkala samhälle vi lever i idag. Dock påpekar han också att *Under the Skin* förtjänar en mer nyanserad tolkning och likaså *Her*.¹²⁴

Det är utifrån denna text som forskningsområdet för denna uppsats tog sin form och där tanken kring att avgränsa uppsatsen till skådespelaren Scarlett Johansson uppkom från. Dock kommer denna uppsats inte att fokusera på filmerna *Don Juan* och *Captain America: The Winter Soldier* som Brown diskuterar då dessa filmer inte handlar om skapade kvinnor vilket denna uppsats fokuserar på. Istället kommer det att göras närmre analyser av *Under the Skin* och *Her* som jag anser är nödvändigt för dessa och även *Ghost in the Shell* som ännu inte utkommit då Browns text publicerades. Alla dessa är relativt nyproducerade filmer i vilka Scarlett Johansson porträtterad en skapad kvinna. Denna avgränsning skapar en möjlighet att diskutera varför en och samma skådespelare får anta rollen som den skapade kvinnan och *vem* som får ta plats i vilka rum. Genom denna avgränsning diskuteras inte filmerna endast utifrån posthumanistiska teorier utan låter även den feministiska filmteorin ta stor plats och likaså de kritiska vithetsstudierna. Eftersom den amerikanska versionen av *Ghost in the Shell* kommer upp på bio nu under våren då denna uppsats skrivs har det inte skrivits så mycket om den filmen än. Det är istället texter kring den äldre japanska animerade versionen som det skrivits mer om som exempelvis i Wosks bok *My Fair Ladies* som diskuterades tidigare. Dock har det

¹²³ Ibid., 17.

¹²⁴ Ibid., 18.

uppstått en diskussion kring den nya filmen i medier vilka tar upp den kritik som har uppstått kring att välja en vit kvinna som Scarlett Johansson att spela en från början japansk karaktär. I exempelvis *The Guardian* skriver Ben Child om hur filmen är ”whitewashed”¹²⁵ vilket är ett uttryck för när filmer använder vita skådespelare för att spela roller som annars är tänkta för icke-vita. För att möta denna kritik har filmskaparna själva skapat en hemsida vid namn iammajor.me med slogan ”What makes you unike?” där alla kan gå in och skriva sin egen beskrivning till varför de själva är unika och kan vara ”Major” som är Scarlett Johanssons karaktär i filmen. Detta har gjort att en del valt att använda hemsidan för att rikta ännu mer kritik mot valet av skådespelare genom att skriva in beskrivningar som ”I am Hollywoods latest whitewashed victim” och sätta in en bild på den animerade originalkaraktären och ”I am the woman that should’ve been cast” tillsammans med en bild på den japanska skådespelaren Rinko Kikuchi.¹²⁶ Det är utifrån denna diskussion som valet att analysera *Ghost in the Shell* uppkommit från och även valet att använda kritiska vithetsstudier som en del av teorin för denna uppsats för att komma åt de rasistiska strukturer som förekommer i Hollywoodfilm än idag.

Som tidigare nämnts i teoridelen så har kritiska vithetsstudier använts inom filmteorin förr. Framför allt diskuteras ofta Richard Dyers text *White* i vilken han belyser problemen med vithetsnormen och kopplar detta till hur vithet porträtteras i film. Filmteoretikern Hynek Pallas är en som själv använder sig av Dyers text tillsammans med Sara Ahmeds teorier kring vithet som hon tar upp i sin bok *Vithetens hegemoni*. Detta gör Pallas i sin doktorsavhandling *Vithet i svensk spelfilm 1989-2010* i vilken han studerar vithet i 34 olika svenska filmer från åren 1989-2010. I avhandlingen visar Pallas hur vita kroppar på olika sätt förlängs, hindras eller skaver som beror på olika faktorer som kön, språk och klass eller vilka sorters rum som olika kroppar är anpassade till eller får vistas i. Han menar att genom att analysera olika filmexempel synliggör man det som egentligen redan är synligt fast på ett nytt sätt. Genom att peka på vithetens skiftande betydelse och roller i filmer bryts föreställningen om vithet och skärper vår blick på något vi annars inte ser och visar på hur vithetsnormen är konstruerad.¹²⁷

Pallas konstaterar också att ett problem med fältet är att enbart vita män hamnar i fokus vilket även är vanligt inom andra områden i akademiska sammanhang. Han menar att

¹²⁵ Ben Child, *Worse than a whitewash: has Ghost in the Shell been Hollywoodised* (The Guardian, 2016-11-14) www.theguardian.com/film/filmblog/2016/nov/14/whitewash-ghost-in-the-shell-hollywoodised-mamoru-oshii-rupert-sanders-scarlett-johansson (Hämtad 2017-03-16).

¹²⁶ Michael Nordine, *'Ghost in the Shell' Viral Marketing Scheme Derailed by Whitewashing Critics* (Indiewire, 2017-03-13) www.indiewire.com/2017/03/ghost-in-the-shell-viral-marketing-i-am-major-1201793153/ (Hämtad 2017-03-16).

¹²⁷ Hynek Pallas, *Vithet i svensk spelfilm 1989-2010* (Göteborg: Filmkonst, 2011), 154-155,159.

majoriteten av filmer handlar om just män eller har fler män som huvudkaraktärer eller biroller än kvinnor vilket han menar även är tydligt i hans egen studie av 34 svenska filmer.¹²⁸ Det är inget nytt att män tar stor plats i film och att de ofta hamnar i fokus i akademiska sammanhang men därför är det viktigt som akademiker att inte bara se detta problem utan att också försöka ändra på det. Det beror förstås på vad för typ av mål man har med sin text men jag anser att det är viktigt att lyfta fram kvinnor i dessa filmanalyser just på grund av denna marginalisering. Dyer diskuterar den vita kvinnan en del i sin bok men eftersom jag anser att det behövs större fokus på just kvinnor väljer jag att endast fokusera på hur kvinnorna porträtteras i dessa filmer och hur den vita kvinnan tillåts att få ta plats i rum som från början inte var tänkt för en vit person.

Att diskutera posthumanism i film är inget nytt och det finns äldre exempel där man studerat utomjordingar, monster och andra artificiella varelser i andra filmexempel. Exempelvis som i Patricia Melzers bok *Alien Constructions: Science Fiction and Feminist Thought*¹²⁹ från 2006 i vilken hon bland annat skriver om den feministiska cyborggen i *Alien: Resurrection* eller i Elaine L. Grahams bok *Representations of the Post/Human: Monsters, Aliens and Others in Popular Culture*¹³⁰ från 2002 i vilken det bland annat skrivs om *Metropolis* och *Star Trek*. Dessa böcker är skrivna efter den period som började under 1990-talet då det i takt med den digitala utvecklingen utforskades mer kring människans koppling och relation till det digitala i spelfilmen. Som Wosk skriver så började filmskapare och Tv-producenter i större utsträckning undersöka konsekvenserna av den allt mer skrämmande och digitala värld vi hamnat i där digitala bilder konkurrerade med verkliga bilder.¹³¹ I takt med den pågående tekniska utvecklingen är posthumanism ett ständigt aktuellt forskningsfält då man i nyare filmer som *Her* på nytt utforskar det digitala samhälle vi hamnat i idag och som förändrats sedan tidigt 2000-tal. Då spelfilmen fortfarande är präglad av historier om skapade kvinnor är det ett aktuellt ämne än idag långt efter de tidiga science fiction-filmerna från 1920-talet och dess efterföljare. Steve Rose skriver exempelvis en artikel i *The Guardian* från 2015 om Hollywoods fascination för sexiga robotar som vi sett i tidig film men även i nyare filmer som *Ex Machina* och *Her*. Han skriver att ”female robots have traditionally been

¹²⁸ Ibid., 51.

¹²⁹ Patricia Melzer, *Alien Constructions: Science Fiction and Feminist Thought* (Texas: University of Texas Press, 2006).

¹³⁰ Elaine L. Graham, *Representations of the Post/Human: Monsters, Aliens and Others in Popular Culture* (Manchester: Manchester University Press, 2002).

¹³¹ Wosk, *My Fair Ladies*, 131.

vehicles for the worst male tendencies”¹³² vilket i takt med vårt eget samhälles tekniska utveckling är ett aktuellt ämne att utforska idag då det i detta nu utvecklas skapade kvinnor som ska fungera som sexobjekt för män.

Tidigare analyser och artiklar om filmen *Her* fokuserar framför allt på kön och subjektivitet i filmen som även Angelo Murredda gör i sin text *No(body) Does it Better: Spike Jonze's Her* i *Cléo Journal*.¹³³ Dock har även författaren Davina Quinlivan skrivit om den kvinnliga rösten i filmen i sin text *A Dark and Shiny Place* som finns med i boken *Locating the Voice in Film: Critical Approaches and Global Practices*. Hon skriver att *Her* visar upp ett unikt uttryck av subjektivitet och att den kroppslösa kvinnliga rösten kräver ett nytt förhållningssätt till teorier kring rösten och det kroppsliga registret i samtida filmer.¹³⁴ Som utveckling av Steve Roses antagande att kvinnliga robotar traditionellt porträtteras som sexuella objekt för männen så menar Quinlivan att den kvinnliga rösten i *Her* representerar en sällsynt motsättning av traditionella könsrepresentationer i science fiction-genren.¹³⁵ Dessa artiklar och texter skrivna om *Her* är ingångar till min egen analys i vilken jag själv kommer att fokusera på kön i filmen men även på synen kring ny teknik som jag anser är en viktig del av alla de tre filmerna som valts inför denna uppsats. Detta för att skapa en djupare diskussion kring det posthumanistiska temat som alla tre filmerna gestaltar. Det är ett ämne som bör utforskas mer i akademiska sammanhang och denna studie syftar på att gå djupare in i de valda filmer med hjälp av olika teoribildningar för att komma närmre olika områden som är viktiga för diskussionen kring dessa filmer. Med hjälp av de posthumanistiska teorierna, feministiska teorierna och de kritiska vithetsstudierna hoppas jag kunna ge forskningsfältet en bredd och visa på hur olika faktorer spelar roll i dessa porträtteringar av skapade kvinnor i film. Både genom att ge ett historiskt perspektiv och fortsätta på Wosks spår att diskutera hur den skapade kvinnan utvecklats i film på senare år men också genom att använda mig av och utveckla Browns diskussion kring Scarlett Johansson som cyborg med djupare analyser av filmerna som han diskuterar i sin text och som även valts för denna uppsats.

¹³² Steve Rose, *Ex Machina and sci-fi's obsession with sexy female robots* (The Guardian, 2015-01-15) www.theguardian.com/film/2015/jan/15/ex-machina-sexy-female-robots-scifi-film-obsession (Hämtad 2017-03-16).

¹³³ Angelo Murredda, *No(body) Does it Better: Spike Jonze's Her* (Cléo Journal, 2014-04-24) cleojournal.com/2014/04/24/nobody-does-it-better-spike-jonzes-her/ (Hämtad 2017-04-11).

¹³⁴ Davina Quinlivan, "A Dark and Shiny Place: The Disembodied Female Voice, Irigarayan Subjectivity, and the Political Erotics of Hearing Her", i (red.) Tom Whittaker och Sarah Wright, *Locating the Voice in Film: Critical Approaches and Global Practices* (New York: Oxford University Press, 2017), 295.

¹³⁵ Ibid, 297.

4. Analys

4.1 Under the Skin (2013)

En mystisk utomjordisk varelse (spelad av Scarlett Johansson) antar kroppen av en kvinna och förför ensamma män i ett nutida Glasgow. Dessa män tar hon med till ett ödsligt hus där hon låter dem långsamt sjunka in i en svart gyttja som förgör dem tills bara deras skinn finns kvar.

4.1.1 Skapandet av kvinnan

I *Under the Skin* får vi inte följa en artificiell kvinna skapad genom mänsklig teknik utan i öppningsscenen till filmen förstår vi att det är en utomjordisk varelse som antar kroppen av en mänsklig kvinna. Vi ser bara konstruktionen av ett öga men enligt en intervju med regissören Jonathan Glazer i extramaterialet till filmen förklarar han hur de fick skära ner på manuset och att de egentligen skulle visa konstruktionen av hela kvinnokroppen. Det är därför oklart exakt hur denna process går till då dessa scener i början av filmen bygger på närbilder och starka ljud. Dock hör vi hur Scarlett Johanssons karaktär övar på att lära sig engelska ord och uttalanden och vi förstår att hon inte är mänsklig. Därefter ser vi hur en man på motorcykel hämtar upp en paralyserad kvinna som ligger i ett dike och tar med henne i en vit skåpbil. Rummet vi befinner oss i därefter är helt vitt och den paralyserade kvinnan ligger på golvet medan en naken Scarlett Johansson börjar klä av hennes kläder och tar sedan på sig dem själv. Det är oklart vad det är för rum vi befinner oss i och vem mannen på motorcykel är men vi kan bara anta att han hjälper till att skapa kvinnan och att rummet är något utomjordiskt. Efter att kvinnan skapats åker hon till ett köpcentrum där vi genom ”point of view”-bilder ser hur hon tar efter det mänskliga beteendet hos kvinnor. Vi ser hur andra kvinnor sminkar sig vilket leder till att den utomjordiska kvinnan tar med sig eget smink från en butik och sätter sedan på sig ett starkt rött läppstift i sin bil. Hon tar inte efter hur männen beter sig utan det är just kvinnornas beteende som hon försöker efterlikna. Även om vi kan säga att hon inte är en ”riktig kvinna” så är det tydligt att kvinnan och kvinnokroppen spelar stor roll i filmen i vilken den utomjordiska varelsen ska uppträda som ”kvinna”. Även i den engelska textningen till filmen refereras hon till ”Woman” och inte till någon ”it” eller ”alien”. Detta skapar frågor kring varför det just är en kvinnlig kropp som används i filmen och varför det just är män som hon senare förgör vilket jag ska återkomma till.

I posthumanistiskt präglade filmer är det vanligt att den skapade kvinnan är skapad av män och utifrån männens begär och syn på kvinnan. Detta kan vi exempelvis se i andra

filmexempel som i *Ex Machina* från 2015 där den kvinnliga kroppen är skapad med ett kvinnoliknande kön och som en objektifiering av kvinnan och kvinnokroppen. I denna film får vi reda på att den artificiellt intelligenta roboten Ava är utformad efter den manliga karaktären Calebs pornografiska sökhistorik på sin dator. Caleb har vunnit ett pris att få åka och möta Avas skapare och får där i uppdrag att kommunicera med Ava för att se hur hon integrerar med honom. Denna undersökning blir inte bara ett sätt att se hur tekniskt utvecklad Ava är utan också ett test för att se om hon kan tillfredsställa Calebs begär. Det är endast då hon tycks vara en lyckad AI. I *Under the Skin* är det en mystisk motorcykelman utan dialog som hjälper till att utforma den skapade kvinnan och som sedan följer hennes utveckling och handlingar. Den skapade kvinnan är också utformad till att förföra männen som hon tar med till det ödsliga huset och förgör. Hon är utformad som ”den perfekta kvinnan” som ska vara estetiskt tilltalande för männen likt de tidiga fantasierna som männen haft kring den ”perfekta kvinnan” som Wosk diskuterar i sin bok *My Fair Ladies*. I berättelser som utkommit efter myten om Pygmalion som återberättas av den antika romerske poeten Ovid i *Metamorfoser* är kvinnor ofta skapade av männens fantasier men också utifrån deras bild av hur en kvinna är, deras beteende och deras (kulturellt tillsatta) sociala roller.¹³⁶ Även om det är utomjordingen själv som återskapar det mänskliga beteendet genom att inspektera mänskliga kvinnor är det i syfte att tillfredsställa männen genom ett skådespel. Ett skådespel som liknar hur kvinnor under 1920-talet förvandlade sin identitet genom att bära sociala masker eller att agera rollen av en docka som förekom i filmer och i konst under denna period. Dessa härstammar från de kvinnliga robotar och vandrande dockor som skapades på 1800-talet som både beundrades för sin teknik, men som också hade en kuslighet över sig då det var svårt att avgöra om de var kopior eller riktiga kvinnor.¹³⁷ Detta kan man exempelvis se i den dystopiska science fiction-filmen *Metropolis* från 1927 där den skapade djävulska och förföriska Maria blandas ihop med den gode och mänskliga Maria då hon är utformad efter hennes kropp. Likt de skapade dockorna från 1800-talet bär den utomjordiska varelsen i *Under the Skin* en social mask och är förförande och djävulsk likt Maria i *Metropolis*. På samma sätt som Maria sätter de arbetande männen i en sorts trans förför den utomjordiska varelsen männen med sitt kvinnliga yttre tills de förgörs helt.

Det är svårt att benämna robotar som Ava och den skapade kvinnan i *Under the Skin* som kvinnor då de inte är födda till det på ett humant sätt. De är skapade kvinnor och därmed utformade utifrån människans (eller männens) idéer kring hur en kvinna är. Det finns därför

¹³⁶ Wosk, *My Fair Ladies*, 9-10.

¹³⁷ *Ibid.*, 55.

en risk att ta genom att tillskriva kön på icke-mänskliga varelser då detta är ett skapat kön utifrån våra normer och föreställningar kring könsrepresentationer och tar därför efter den patriarkala struktur vi lever efter. Det är därför tydligt att det oftast är männen som får sätta mallen för hur den kvinnliga kroppen ska utvecklas i dessa filmer. Som Butler diskuterar i sin bok *Genustrubbel* så är könsskillnader sociala konstruktioner, ett skådespel som upprepas och imiteras vilket också fortsätter att konstrueras på dessa skapade varelser som blir dömda att leva i vårt patriarkala samhälle och med våra könsnormer. I *Under the Skin* är det tydligt att den utomjordiska varelsen spelar ett skådespel. Hon är inte född till kvinna utan lär sig hur hon ska bete sig som en kvinna utifrån de kvinnor hon iakttar. Hon spelar sitt kön och bär det kvinnliga ansiktet som en mask och den kvinnliga kroppen som ett vapen. Även om det är en utomjordisk varelse som porträtteras i denna berättelse är det kanske inte så långt från hur vi själva skapar våra sociala kön i samhället om vi ska utgå från Butlers teorier kring könsskillnader som sociala konstruktioner eller Simone de Beauvoirs poängterande att ”Man föds inte till kvinna, man blir det.”¹³⁸

Många posthumanistiska filmer utspelar sig i en annan tid, oftast i framtiden, eller i en annan värld men *Under the Skin* utspelar sig i vår egen nutid. Världen tycks likna den värld vi lever i idag där bara den utomjordiska kvinnan och hennes mystiske motorcykelkumpan tycks vara annorlunda. I filmen är det skådespelaren Scarlett Johanssons kropp som får porträttera utomjordingens kvinnliga kropp. Hon är idag en känd skådespelare som många känner igen och även utsetts till ”Sexiest Woman Alive” både 2006 och 2013.¹³⁹ Då en alien eller en teknisk varelse antar en känd kvinnas kropp och ser precis ut som en ”normal” kvinna är det också lättare att koppla dessa varelsers handlingar till *kvinnans* handlingar. Som jag nämnt innan så är det tydligt att denna skapade kvinna ska vara just ”en kvinna” och att det är män som hon är ute efter att förgöra. I andra science fiction-filmer som exempelvis *Alien* visas den kvinnliga reproduktionsförmågan upp som något monstruöst men den utomjordiska varelsen i *Alien* porträtteras inte med en mänsklig kvinnokropp utan som ett skräckinjagande monster även till utseendet. Därför är det svårare i en film som *Under the Skin* där en känd skådespelare som Scarlett Johansson porträtterar en alien att skilja på alien och kvinnan. Därför blir detta på bekostnad för kvinnan som monströs och ”den andre”. Hon blir inte bara en monstruös alien utan även en monstruös kvinna, som också ska se snygg och sexig ut.

I inspelningen av filmen använde man sig delvis av dolda kameror och lät vanliga

¹³⁸ Beauvoir, *Det andra könet*, 325.

¹³⁹ Daily Mail reporter, *Scarlett fever! Esquire name Scarlett Johansson sexiest woman alive – for the second time* (Daily Mail, 2013-10-07) www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-2448732/Scarlett-Johansson-Esquires-sexiest-woman-alive-2nd-time.html (Hämtad 2017-03-22).

människor på Glasgows gator filmas utan att de visste om det. Därför är vissa av männen som Scarlett Johansson förför iklädd sin svarta peruk och röda läppar inte medvetna om att det just är Scarlett Johansson som de pratar med eller att de medverkar i ett skådespel utan blir på ett sätt förförda av henne ”på riktigt”. De ständiga kommentarer som Scarlett Johansson får för sitt utseende i medierna visas på liknande sätt upp i filmen där männen ger henne kommentarer som ”You just look amazing... Something about the eye and the lips...”. Detta gör det tydligt varför man väljer en viss sorts utseende för denna roll, det är för att tillfredsställa mannen, en roll som är skapad för en viss kroppstyp som liknar den normativa sexiga kroppen, en kropp som ständigt kommenteras i medierna och tillhör en kvinna som utsetts till världens sexigaste kvinna.

4.1.2 Den monstruösa kvinnan

Under the Skin är en berättelse om en utomjordings möte med vår värld, men som jag ser det, också en berättelse som visar upp en bild av kvinnans sexualitet som något monstruöst. I filmen får vi se en del scener som spelar på femininitet och vad som förväntas vara kvinnliga egenskaper. Detta kan vi se i en scen som utspelar sig på en strand där den kvinnliga utomjordingen försöker skapa kontakt med en dykare för att lura med honom till det övergivna huset. Samtidigt håller en man och en kvinna på att drunkna längre bort på stranden som dykaren springer och försöker rädda, men misslyckas. Utomjordingen går fram till den utmattade dykaren och slår till honom i huvudet med en sten och drar med honom till sin skåpbil. Samtidigt ser vi hur det drunknande paret sitter ensamt på stranden och gråter. Utomjordingen visar ingen sympati för barnet utan går istället därifrån utan att hjälpa det. Det är ofta förekommande i film att kvinnliga karaktärer får porträtteras som modersgestalter och visar större sympati för barn än vad män gör. Därför använder man sig av könsstereotypa bilder av kvinnan för att visa på hur monstruös hon är när hon lämnar barnet. Även om vi ser filmen utifrån hennes utomjordiska blick så är det skillnaden till det mänskliga som visas upp i filmen och därför är det också hon som blir ”den andre”. Dock är det svårt att koppla bort denna alien från att ses som en kvinna och representera ”kvinnan”. För även om hon inte betar sig som oss människor till en början försöker hon i filmen ta efter det mänskliga (och kvinnliga) beteendet och utvecklar en sorts mänsklig sympati som hon inte har i början av filmen.

Ännu tydligare är bilden av den monstruösa kvinnan i de scener där hon förgör männen. Som nämnts tidigare så är kvinnan i filmen en skapad kvinna men filmen är noga

med att visa upp att det just är hennes kvinnokropp och kvinnliga sexualitet som hon använder för att locka till sig männen in i sin skåpbil för att sedan föra med sig dem till det ödsliga huset. Väl inne är allt kolsvart och det enda vi ser är hur utomjordingen i kvinnokropp klär av sig framför männen som blir paralyserade av hennes kropp och börjar själva ta av sig sina kläder. Männens stånd avslöjar deras sexuella lust för kvinnan samtidigt som deras kroppar dras ner under jorden i vad som liknar en svart gyttja. I en scen längre fram ser vi hur männens kroppar tynar bort tills bara deras skinn finns kvar. Den kvinnliga utomjordingen använder här sin sexualitet som ett vapen mot männen i filmen vilket gör att hon målas upp som monstros utifrån sin sexualitet. Detta är samma argument som Creed för i sin bok *The Monstrous-Feminine* i vilken hon menar att det kvinnliga monstret är skräckinjagande på ett annorlunda sätt än vad manliga monster är. Till skillnad från männen är de kvinnliga monstren skräckinjagande utifrån sin sexualitet.¹⁴⁰

Även Williams diskuterar detta i sin text *When the Woman Looks* i vilken hon poängterar att männen i skräckfilm är rädda för monstret för att den har en annorlunda makt, likt barnets rädsla för moderns annorlunda makt som Susan Lurie diskuterar. Williams menar att kvinnokroppen inte i sig är kastrerad som man argumenterar för inom de traditionella freudianska teorierna utan för att den likt männens rädsla för modern skapar en rädsla om att själv kastrera mannen.¹⁴¹ Det kvinnliga monstret i *Under the Skin* är skräckinjagande just på grund av sin annorlunda makt, sin kvinnliga kropp som kan kastrera mannen. Det är denna kastrationsångest som gör henne så monstros och skrämmande. Den kvinnliga kroppen är skapad för att vara kastrerad genom den manliga blicken som Mulvey diskuterar i *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. Den kvinnliga sexualiteten blir sekundär och skapar ett hot mot den normativa manliga sexualiteten. Att använda sig av kvinnans sexualitet och kropp som källan till ondska kan hjälpa till att upprätthålla föråldrade myter om att kvinnan i sig är något monstros. Även om regissören själv har sagt i en intervju att han ”wanted to make it more about a human experience than a gender experience”¹⁴² så är det svårt att undgå hur kön och sexualitet spelar en stor roll i filmen. Trots att en del menar att filmen ger ett moraliskt budskap om mäns sexualisering av kvinnor så är det kvinnan och kvinnans sexualitet som får vara ”den andre” och utomjordiskt - allt annat än mänskligt.

Creed diskuterar även i sin bok hur man i många skräckfilmer använder sig av just myten om att kvinnans kön skulle vara kastrerad där kvinnans kön symboliseras som *vagina*

¹⁴⁰ Creed, *The Monstrous-Feminine*, 3, 6.

¹⁴¹ Williams, ”When the Woman Looks”, 569-570.

¹⁴² The Economist, *The Q&A: Jonathan Glazer* (The Economist, 2014-03-13) www.economist.com/blogs/prospero/2014/03/qa-jonathan-glazer (Hämtad 2017-03-23).

dentata eller ”the toothed vagina”. Denna myt visar på männens rädsla och fantasier om att det kvinnliga könet skulle vara en fälla, ett svart hål som skulle svälja dem hela genom samlag med kvinnan.¹⁴³ I *Under the Skin* är det tydligt hur denna myt lever kvar i spelfilmen när man skapar scener där männen försvinner djupt ner i det svarta tomma hålet inne i det ödsliga huset när de tror att de ska få ha sex med kvinnan. Hela ödehuset representeras här som kvinnans vagina som männen blir indragna i och som sedan ”sväljer dem hela”. Kvinnans kön blir här porträtterat som en öppning till helvetet som den monstrosa kvinnan har lurat in dem i med sin sexualitet. Filmen ger oss inte någon närmre förklaring till varför hon gör detta utan myten lever vidare genom dessa scener och kvinnan blir som ett mysterium.

Vi lever i en värld där vi varken upptäckt några utomjordiska varelser eller lyckats skapa helt människoliknande robotar med artificiell intelligens, men filmer som *Under the Skin* och andra filmer med liknande skapade varelser öppnar upp en bild av hur en sådan värld skulle kunna se ut och hur människan skulle integrera med dessa. Dock tycks det ofta vara tydligt att våra egna könsnormer och myter kring kvinnan i vårt patriarkala system även följer med och tillskrivs på varelserna som vi får möta i dessa filmer. Även i en science fiction-värld tycks utveckling ha stannat upp eller ibland också gått bakåt. Bilden av ”den andre”/alien/den icke-mänskliga/den tekniska varelsen har dock porträtterats på olika sätt genom historien och även *vem/vad* som porträtteras som det monstrosa. Bilden av ”den andre” handlar dock mycket om genre och vad filmen vill skapa för uttryck till åskådarna. Därför är skräckfilmsgenren en speciell genre i vilka man tycks ”få lov” att använda sig av kvinnan som objekt för det monstrosa då dessa filmer oftast bygger på att skrämman publiken mer än att ge en verklighetstrogen skildring av en kvinna. Men på vems bekostnad?

I Williams senare text *Film Bodies: Gender, Genre and Excess* diskuterar hon hur man i skräckfilm ofta använder kvinnans kropp som det huvudsakliga förkroppsligandet av rädsla.¹⁴⁴ Dock finns det olika sorters skräckfilmer och *Under the Skin* är kanske inte typisk för sin genre. Det är inte en film där vi ska hoppa till av skräck eller bli så rädda att vi måste titta bort som Williams menar att skräckfilm ofta fokuserar på, men det är tydligt i *Under the Skin* att det är just kvinnans kropp som är förkroppsligandet av rädsla. Det är den kvinnliga kroppen och hennes sexualitet som hotar den manliga sexualiteten som i vårt patriarkala system ses som det normativa. Williams poängterar också att skräckfilmen har en historia och bör inte endast ses som en helt oförändlig genre där kvinnor förtrycks utan att det också är en

¹⁴³ Creed, *The Monstrous-Feminine*, 106.

¹⁴⁴ Williams, ”Film Bodies”, 605.

genre som förändras i relation till kön och genus och vad det betyder att vara en kvinna och en man.¹⁴⁵ Dock visar *Under the Skin* att myter om den monstruösa kvinnan finns kvar i filmer som görs än idag vilket är viktigt att belysa. Samtidigt är det också viktigt att se hur genren utvecklas och att det finns andra skräckfilmer från de senaste åren som bryter mot de traditionella mönstren inom genren. I filmen *Under the Shadow* använder man sig exempelvis av krigets grymhet som orsaken till ondskan och i skräckfilmen *Get Out* (Jordan Peele, 2017) används rasism som medel för ondskan som tidigare använts i genren på ett helt annat sätt då skräckfilmsgenren ofta använt sig av rasistiska och sexistiska medel. Det finns fortfarande strukturer i genren än idag som kan tyckas påverka bilden av kvinnokroppen och kvinnans sexualitet som i *Under the Skin*, men det är när man vågar utmana genrer som man skapar nya mallar och regler för vad som får ske i dessa rum. Kanske kan vi snart även se en förändring gällande de kvinnliga monstren genom att inte porträttera dessa som monstruösa utifrån sin kvinnokropp, sin reproduktionsförmåga eller sexualitet.

4.1.3 Det kvinnliga könet och bestraffningen

Under the Skin tar efter ett tag i filmen en ny vändning för det kvinnliga monstret. Efter att hon lockat till sig en man med ett deformerat ansikte förändras hennes attityd och hon klarar inte av att fullgöra sitt förgörande av mannen utan låter honom gå. Det är tydligt att hon börjar känna sympati för andra människor och bli mer intresserad av sitt eget skinn och sin egen mänskliga kvinnokropp. Filmen riktar blicken mot det mänskliga utifrån en utomjordings perspektiv och trots att det är mänskligheten som ses som något annorlunda utifrån utomjordingens lins är det hon själv som i slutändan försöker bli humaniserad. Det är som om hon vill bli mänsklig och försöker fly från sitt tidigare alien-jag. I början var hennes mänsklighet och kvinnlighet som ett skådespel men i slutändan blir det till verklighet. Hon tappar då sin styrka, blir förvirrad och svag. Som Brown skriver så kan tekniken vara ett hjälpmedel att se världen utifrån ett posthumanistiskt synsätt där människan inte är centrum av universum.¹⁴⁶ Trots att vi i dessa filmer kan använda oss av teknik som vi ännu inte utvecklat i vår egen värld tycks bilden av det mänskliga överhuvudet finnas kvar. Istället för att öppna upp för nya posthumanistiska synsätt tvingas de patriarkala mönstren leva vidare i de nya tekniska kvinnokropparna. Brown menar att det tycks skapas en ”mänsklig posthumanism” som vi blundar för.¹⁴⁷ I *Under the Skin* är det tydligt hur den utomjordiska

¹⁴⁵ Ibid., 614-615.

¹⁴⁶ Brown, ”From DelGuat to ScarJo”, 17.

¹⁴⁷ Ibid., 18.

kvinnan blir humaniserad och det är när hon utvecklar en sympati för andra människor som vi åskådare ska börja känna sympati för henne. I mångtalet science fiction-filmer målas utomjordingar eller andra varelser som inte är mänskliga upp som ”den andre” vilka utgör ett hot mot mänskligheten. Detta kan vi exempelvis se i *Alien*-filmerna där det skräckinjagande monstret som förgör människorna måste förgöras själv. Det blir en kamp mellan människa vs monster där monstret måste förgöras. Genom att skapa en negativ bild av ”den andre” och en rädsla för det okända och andra arter försätter man det mänskliga i en högre position och utgår från en mänsklig måttstock för vad som är rätt och fel och normalt. I posthumanistiskt präglade filmer finns det en möjlighet att förändra människans (och mannens) centrala roll då posthumanism är ett bra redskap att utmana den rådande maktordningen och hjälper oss att tänka om kring den grundläggande tanken kring människan och människans interaktion med andra människor men också icke-mänskliga varelser som Braidotti skriver.¹⁴⁸ Dock är det vanligt att man använder just skillnaden till det humana som något som måste förgöras som i *Under the Skin* där man målar upp den kvinnliga sexualitet som något monstros vilket skapar en bild av den kvinnliga sexualitet som ett hot som måste förgöras. Det är också utifrån mänskliga mått som hon blir klassad som ett monster och det är tydligt att filmen visar på att allt som inte är mänskligt är underkastat. Filmen bygger på mänsklig moral och mänskliga idéer kring vad som är normalt och inte. Dessa filmer visar upp en bild av vårt samhälles mentalitet kring andra varelser men också kring det kvinnliga könet.

När utomjordingen sedan försöker fly från sitt uppdrag träffar hon en man som tar med henne hem till sitt hus där han försöker ta hand om henne. Det leder till att de är på väg att ha ett samlag men avbryts då den kvinnliga utomjordingen reser sig upp från sängen, tar tag i en bordslampa och inspekterar förskräckt sitt kön som inte verkar vara utformat på samma sätt som det kvinnliga könet. Det är som om det kvinnliga könet inte existerar och som om den kvinnliga sexualiteten är dömt till att endast vara något monstros. Hon inser att hon aldrig kan bli en riktig människa utan kommer alltid vara en utomjording, eller ”den andre”. Hon är som ett objekt som hon inte kan försvinna från. Kvinnan blir ofta fråntagen sin sexuella agens i science fiction-genren och äger inte själv rätten till sin egen sexualitet utan fungerar som ett objekt som ska kollas på. I *Under the Skin* är det tydligt att kvinnan inte äger rätten till sin egen sexualitet utan blir straffad för den och blir porträtterad som något farligt.

Den kvinnliga utomjordingen försöker sedan ensam fly genom en skog där hon hittar ett litet skyddshus som hon somnar i. Hon blir sedan väckt av att en skogsarbetande man

¹⁴⁸Braidotti, *The Posthuman*, 5-6.

smeker hennes kropp och hon försöker då fly från honom genom skogen. Han springer efter och lyckas tillslut komma ifatt henne och försöker våldta henne. När hon kämpar för att dra sig ut hans grepp börjar hennes skinn att lossna och för första gången i filmen visar hon sitt riktiga jag. Hon drar av sig huden och under skinnet är hon den utomjording som hon egentligen är och inte kan bli fri från. Våldtäktsmannen blir då förskräckt över åsynen av hennes kvinnokropp som nu visar sig vara en alienkropp och springer och hämtar en dunk bensin som han håller över henne och tänder på. Hon springer då ut till snön medan elden flammar runt henne och bränner henne levande till döds. Hon är något monstros, ett hot mot normen och måste straffas. Men vem är det egentligen som avgör vem som får överleva och inte överleva och vad som är rätt och fel? Vad är kriterierna för vem som får bestämma detta? *I Under the Skin* är det tydligt att det är mannen som skapar mallen för vem som får överleva och inte och det är det mänskliga som vinner över det "onaturliga" och omänskliga. Det är våldtäktsmannen i slutet som förgör henne. Detta kan kopplas till tanken kring skapade robotars handlingar och vem som bestämmer vad dessa tekniska varelser ska få tillåtelse att göra och inte göra i vårt eget samhälle. Som Braidotti skriver så måste de val som robotar är programmerade till att göra vara det som ses som det rätta för flest människor.¹⁴⁹ Detsamma gäller för utomjordingen i *Under the Skin* där det är hennes handlingar som hotar mänskligheten och sedan hennes annorlunda kropp som tillslut förgör henne, något som står emot vårt samhälles mänskliga normer. De mänskliga normerna står för vad som är "normalt" och fungerar genom att tillskriva vissa sätt av att vara människa och skapa generaliserade standarder. Dessa skapar en tydlig åtskillnad till "det andra" som till exempel kan vara den sexualiserade, rasifierade, den tekniska artefakten¹⁵⁰ eller den utomjordiska varelsen i *Under the Skin*.

Som Williams skriver så får endast kvinnor ha en aktiv blick i skräckfilm om de blir straffade för den.¹⁵¹ I *Under the Skin* ser vi utifrån det kvinnliga monstrets blick. Vi ser genom "point of view"-bilder hur hon söker efter sina offer och tillåts sedan visa upp sin kropp på ett sexuellt sätt inför männen som själva sätts i en sorts trans – det är hon som styr dem. Kvinnans kropp och sexualitet blir här ett hot mot den manliga sexualiteten och patriarkatet. Hon bryter mot den manliga normativa sexualiteten och måste därför straffas. I scenerna där den kvinnliga utomjordingen förgör männen i ödehuset är det bara deras skinn som blir kvar av dem. Det finns inget mystiskt och monstros under, men under kvinnans

¹⁴⁹ Ibid., 45.

¹⁵⁰ Ibid., 26.

¹⁵¹ Williams, "When the Woman Looks", 563-564

skinn gömmer sig något farligt, något monstros och något omänskligt vilket måste straffas och dödas. Som Creed skriver så säger den monstrosa kvinnans närvaro i skräckfilm mer om männens rädsla än kvinnans lust eller kvinnlig subjektivitet.¹⁵² Detta är tydligt i *Under the Skin* som målar upp en skräckinjagande bild av kvinnans sexualitet och männens rädsla för det kvinnliga könet.

Det är tydligt att den kvinnliga utomjordingen har mer kontroll i början av filmen. Vi ser då hur den paralyserade kvinnan ligger på golvet medan en naken Scarlett Johansson tar av hennes kläder. Denna scen fungerar inte som ett sätt att sexualisera den kvinnliga kroppen utan är mer till för att visa hennes makt och hennes utomjordiska beteende. Hon inspekterar mer än känner sympati för den andra kvinnan vilket tydliggör att hon inte tänker likt människorna. Mycket i filmen bygger på att se och att bli sedd. Vi ser både hur männen objektifierar den kvinnliga kroppen men också hur hon själv ser på människorna genom kameralinsen. Skapandet av det mänskliga ögat i början av filmen som utomjordingen gör till sitt eget erbjuder oss åskådare att se genom den kvinnliga blicken i filmen vilket på ett sätt bryter från hur kvinnor ofta inte får lov att "se" i skräckfilm eller i Hollywoodfilm över huvudet. Varje kameravinkel är ett aktivt val och fungerar ofta som en objektifiering av kvinnokroppen i film då "att se" ofta har setts som något männen tillåts göra medan kvinnorna blir tittade på. I *Under the Skin* får vi se hur kameran följer efter människorna på gatan och tillåter henne att kolla på dem med sin egen blick och sedan också styra dem när hon lurar med sig männen till huset. När männen med deras fastspända blickar paralyseras av åsynen av den kvinnliga kroppen framför dem försvinner de ner i avgrunden medan hon själv kollar rakt fram och bara sneglar bakåt mot dem. Filmen och kameraarbetet lyckas i dessa scener avslöja den manliga blicken som objektifierar den kvinnliga kroppen.

Senare i filmen är det dock inte människorna som utomjordingen vill inspektera utan istället hennes egen kvinnokropp. Denna vändning ser vi framför allt efter hennes möte med den deformerade mannen. I scenen när hon ska förföra honom går hon inte framlänges som med de andra männen utan istället baklänges och tittar rakt på honom medan han själv sneglar nervöst bakom sig. Hon tittar sedan på sig själv i en hallspegel och släpper därefter mannen fri. Denna spegel och alla andra speglar i filmen som vi får se utomjordingen kolla i fungerar som ett sätt för utomjordingen att se hennes egen utveckling och ger henne en större självinsikt. Redan i början av filmen får vi se henne kolla i en liten fickspegel när hon sätter på sig sitt nya läppstift och även i backspeglarna i bilen hon kör. Hallspegeln som hon sedan

¹⁵² Creed, *The Monstrous-Feminine*, 7.

tittar i är lite större och hon ser nu sig själv i ett större perspektiv. När hon i filmen blir allt mer intresserad av sin egen kropp och får en större självinsikt blir rollerna omvända. Utomjordingen förlorar då sin makt och hon börjar tappa kontrollen. Hon blir allt mer osäker och kör ut på en ödslig väg och går förvirrad runt i dimman och ser knappt någonting alls. Hennes styrande blick som hon hade tidigare blir här förlorad när hon försöker bli mer mänsklig. Vi ser sedan hur hon inspekterar hela sin kvinnokropp i en helkroppsspegel hemma hos mannen som försöker hjälpa henne. Dock tycks den inte fungera som en riktig kropp då hon varken kan äta eller ha sex. Åskådarna tillåts att se genom den kvinnliga blicken och hur hon själv ser på sin egen kvinnokropp men det är också en blick som är förgänglig. I slutet av filmen tittar hon för sista gången på sitt avdragna mänskliga ansikte som hon håller i händerna, ett avslut i förmänsklighandet som aldrig kunde bli fullbordat. Filmen synliggör i början männens objektifiering av kvinnan men filmen gör det genom att göra kvinnan till ”den andre” och hennes sexualitet som något monstruöst. Det är också hennes aktiva blick som i slutet också måste straffas genom att förgöra henne helt.

I filmen *Metropolis* skapar den ”gode” och den ”onde” Maria en dubbelhet som både uttrycker männens längtan efter en kvinna som ger dem komfort men också en rädsla för en *femme fatal*. Wosk diskuterar Andreas Huyssens essä ”*The Vamp and the Machine: Technology and Sexuality in Fritz Lang’s Metropolis*” i vilken han argumenterar för att den robotliknande kvinnan i filmen representerar männens rädsla för den skenande kvinnliga sexualiteten vilket också skapar en tvetydig bild av teknik. Myten om den tvetydiga kvinnan som helgon och djävulsk/förförisk är projicerad på tekniken som visas upp som antingen neutral och lydig eller som hotfull och utom kontroll.¹⁵³ Även om den skapade kvinnan i *Under the Skin* inte är en teknisk robot utan en utomjordisk varelse i kvinnokropp skapar hon en negativ bild av ”den andre” och blir på samma sätt som Maria en representation av männens rädsla för den skenande kvinnliga sexualiteten. Denna oro att teknik skulle kunna bli något hotfullt och kunna ta kontroll över oss människor har med teknikens utveckling blivit ett populärt ämne och har porträtterats i mångtalet filmer under historien. I filmer från 1950- och 1960-talet kunde man tydligt se denna oro som tekniken skapade som exempelvis i *2001: A Space Odyssey* i vilken rymdskeppets datorstyrda operativsystem HAL hotar att utplåna mänskligheten tills att den tillslut avaktiveras och är under kontroll.¹⁵⁴ På liknande sätt är inte hotet över förrän utomjordingen i *Under the Skin* bränns upp och mänskligheten och männens brutalitet kan leva vidare som innan.

¹⁵³ Wosk, *My Fair Ladies*, 73.

¹⁵⁴ *Ibid.*, 101.

Utifrån recensioner och inlägg på sociala medier skrivs det att filmen skapar ett moraliskt budskap om mäns sexualisering och övergrepp av kvinnor. Det är också många som hyllar Scarlett Johanssons insats eller filmens visuella effekter och musik som i filmens första scen för kopplingarna till *2001: A Space Odyssey*. Exempelvis i en recension i den svenska tidningen *Aftonbladet* är det just estetiken och Scarlett Johanssons insats som är i fokus.¹⁵⁵ Filmens styrka ligger i det estetiska där både musiken och det visuella skapar filmens mystiska stämning och stärker Scarlett Johanssons roll. Framför allt bidrar kompositören Mica Levis fantastiska musik till att man rycks med i den obehagliga känslan av utomjordingens främmandeskap. Levis som även skapat musiken till filmen *Jackie* (Pablo Larraín, 2016) i vilken man använder sig av skräckfilmsetetik och Levis musik för att illustrera Jackie Kennedys sorg efter sin make och presidenten John F. Kennedys död.¹⁵⁶ Det behöver nödvändigtvis inte vara fel att fokusera på filmens estetik men det kan göra att man bortser från vad filmen egentligen handlar om. Det är tydligt att det finns en slags tvetydighet över vad filmen representerar där man utifrån ett mer postfeministiskt synsätt fokuserar på att en kvinna har en stark huvudroll och får lov att visa sin kropp och sexualitet i filmen men bortser från att hon sedan straffas för den. Det är som om man inte ser under skinnet på filmen. Även om kvinnans roll har förändrats i science fiction- och skräckfilmsgenren genom historien och fått en allt större roll finns det fortfarande återupprepade negativa bilder av kvinnans kropp och sexualitet som lever kvar än idag och skapar misogyni, även om hon idag kan förgöra män. Det finns en del moment i filmen som skulle kunna ses som moraliska budskap om mäns sexualisering och övergrepp av kvinnor som i en scen där några yngre män oprovocerat bankar och slår mot skåpbilen som utomjordingen sitter i eller ännu mer i våldtäktsförsöket av mannen i slutet. Dock är det hon själv som måste straffas och brännas upp i slutet och det är just kvinnan som blir porträtterad som ”den andre”, den monstruösa kvinnan som är allt annat än mänsklig och måste försvinna.

¹⁵⁵ Kristoffer Viita, *Ondskan låter Scarlett Johansson briljera* (Aftonbladet, 2014-07-14) www.aftonbladet.se/kultur/article19218369.ab (Hämtad 2017-03-29).

¹⁵⁶ Angelica Jade Bastién, *The gore and glory of 'Jackie'* (The Outline, 2017-01-12) theoutline.com/post/871/the-gore-and-glory-of-jackie (Hämtad 2017-03-29).

4.2 Her (2013)

I ett framtida Los Angeles möter vi den ensamme Theodore Twombly (spelad av Jaoquin Phoenix) som arbetar som brev författare och är i slutskedet av en skilsmässa. Theodore bestämmer sig för att köpa det nya och första artificiellt intelligenta operativsystemet "OS1" som får namnet Samantha och är förmänskligat genom en kvinnoröst (spelad av Scarlett Johansson) vilken han utvecklar ett romantiskt förhållande med.

4.2.1 Det perfekta kvinnliga operativsystemet

Som vi kan se genom historien så är spelfilmen fullt av kvinnliga robotar och artificiella kvinnor som ska se estetiskt vackra ut och är skapade för att tillfredsställa mannen. Den skapade kvinnan i filmen *Her* liknar på många sätt myten om "den perfekta kvinnan" men vi får i filmen aldrig se någon kvinnokropp. Istället är den artificiella kvinnan i *Her* ett operativsystem och är endast förmänskligad genom en kvinnoröst. Som Wosk skriver så har myten om Pygmalion och längtan efter att skapa en idealiserad artificiell kvinna utvecklats och modifierats genom den tekniska utvecklingen och kan idag vara ett tekniskt operativsystem som Samantha i *Her* som erbjuder tröstande ord och virtuella orgasmer till den ensamme Theodore.¹⁵⁷

I början av filmen får vi se karaktären Theodore avsluta en arbetsdag på kontoret där han arbetar som professionell brev författare och skriver kärleksfulla brev till människor som inte har förmågan att uttrycka sig på samma sätt själva. Självt tycks han i filmen vara oförmögen att uttrycka sina egna känslor på samma sätt vilket gör att dessa brev blir som en kontrast till hans eget trassliga kärleksliv och sin isolation från andra människor. Kontoret där han jobbar är stilrent och färgstarkt och representerar på många sätt den estetik som filmen erbjuder. I hissen ner från kontoret står Theodore tillsammans med andra människor som alla verkar vara inne i sin egen värld med sina mobiltelefoner. Han sätter själv i sin trådlösa öronsnäcka i örat och uppmanar sin mobil att spela något melankoliskt. En melankolisk låt börjar spelas och han rynkar då på ögonbrynen och ber mobilen att byta till något annat. Vi ser sedan Theodore gå med armarna i kors genom skymningen i en storstad med sina högt uppsatta byxor och primärfärgad tröja som matchar filmens estetiska ton. Medan han promenerar hör vi hur hans operativsystem med en manlig monoton röst rabblar upp onödiga reklammail och nyhetsmail som Theodore ber mobilen att radera. På tunnelbanan ber han operativsystemet bläddra förbi nyhet efter nyhet tills det nämner "Sexiga tv-stjärnan Kimberly

¹⁵⁷ Wosk, *My Fair Ladies*, 30.

Ashford visar utmanande bilder som gravid” som Theodore lite i smyg tar upp mobilen och kollar på. Det är tydligt att hans nuvarande operativsystem inte förstår honom, inte på riktigt. Det hittar inte det han söker efter på en gång och fyller ingen större personlig funktion.

Genom filmen får vi se fragment från Theodores tidigare förhållande med Cathrine (spelad av Rooney Mara). I början av filmen ser vi framför allt romantiska tillbakablickar när de tillsammans bär in en ny säng och verkar lyckliga tillsammans. De retas, flirtar och är kärleksfulla mot varandra. Detta blir en kontrast till den ensamma lägenheten som Theodore befinner sig i nu och den tomma sängen han går och lägger sig i på nätterna. Han letar på natten efter någon att prata med i ett chattrum och bladdrar fram till en kvinna med smeknamnet SexyKitten. Han ser aldrig någon bild på henne utan avgör endast vem han ska välja utifrån hennes röst. De börjar ha telefonsex med varandra och vi ser hur han tänker på den ”Sexiga tv-stjärnan Kimberly Ashford” som han tidigare såg nakenbilder på i sin mobil. Deras sexuella samtal slutar med att kvinnan han pratar med säger åt honom ”att strypa henne med den döda katten” vilket gör att han blir obekväm och bubblan han tidigare befann sig i spräcks. Detta samtal visar på ännu en anledning till att han behöver någon som kan förstå honom och kan uppfylla de krav han har, en perfekt kvinna, eller i det här fallet ett perfekt *kvinnligt* operativsystem. Dagen efter ser Theodore reklamen för det nya och första artificiellt intelligenta operativsystemet någonsin kallat ”OS1”. ”Ett intuitivt väsen som lyssnar på dig, förstår dig och känner dig. Det är inte bara ett operativsystem, det är ett medvetande” säger reklamfilmen. På många sätt liknar detta nya operativsystem den fantasi kring ”den perfekta kvinnan” som kan uppfylla en mans alla önskningar. Den kan ge dig allt du vill ha utan att ifrågasätta din maskulinitet. Det är klart att detta inte är ett operativsystem endast för män men filmen bygger och fokuserar på just mannens längtan efter ”den perfekta kvinnan”. Det handlar om Theodores plats i livet just nu, i slutskedet av en skilsmässa och i behov av en kvinna i sitt liv. Detta gör att Theodore fastnar direkt för det nya operativsystemet som lovar honom förståelse, något som hans nuvarande operativsystem inte gör.

När Theodore installerar sitt nya operativsystem på sin dator blir han tillfrågad några frågor så att hans operativsystem ska ställas in rätt utifrån hans personlighet och behov. Han blir exempelvis tillfrågad om sin relation till sin moder vilket Davina Quinlivan skriver i sin text *A Dark and Shiny Place* är karaktäristiskt för Jonzes postmoderna uttryckslösa stil ”wryly acknowledging the Oedipal symbolism which might underscore a male fascination with the female voice”.¹⁵⁸ Theodore bestämmer sig också för att hans operativsystem ska ha just en

¹⁵⁸ Quinlivan, "A Dark and Shiny Place", 301.

kvinnoröst och vi hör sedan operativsystemet anta Scarlett Johanssons röst och ger sig själv namnet Samantha. Även om den kvinnliga kroppen är frånvarande i *Her* så är Scarlett Johansson en känd skådespelare vilket gör att det inte är svårt att känna igen hennes röst. Som Sophia Nguyen skriver i sin artikel *The Posthuman Scar-Jo* så har Scarlett Johansson röst beskrivits med ord som ”honeyed”, ”velvety”, ”smokey” och ”dry and dirty” och fortsätter i artikeln att poängtera att även om vi inte ser Scarlett Johansson i bild i filmen utan endast hör hennes röst så fyller våra kollektiva projektioner det utrymme som hon inte själv tar upp.¹⁵⁹ Det är svårt att koppla bort Scarlett Johansson från hennes röst efter hennes tidigare filmer, låtar hon sjungit och alla artiklar i media som ständigt kommenterar hennes utstrålning. Så även om vi inte får se hennes kropp som i *Under the Skin* där vi vet att hon är Scarlett Johansson och inte en utomjordisk varelse så vet vi också i *Her* exakt hur Scarlett Johansson ser ut och att hon inte endast är en röst utan också har en kropp och utsetts till världens sexigaste kvinna. Hennes sexualitet och utstrålning har blivit som en del av hennes persona vilket en film som *Her* förlitar sig på. Likt hur Theodore sätter ett ansikte på den kvinnan han pratar med i chattrummet i början av filmen utifrån nakenbilder han sett på en känd tv-stjärna sätter vi Scarlett Johanssons ansikte och kropp på Samantha och det blir i filmen tydligt hur mycket kroppsligt som finns i det okroppsliga. Quinlivan skriver att medan skådespelaren Joaquin Phoenix nästan är oigenkännlig som den tillbakadragne Theodore med sina mörka glasögon och mustasch är Johanssons röst och stjärnpersona förmedlad via den auditiva regimen. De rösterna som vi hört tidigare i filmen fungerar som ett sätt att kontextualisera vår erfarenhet av Samantha. Hon menar att rösterna vi får höra innan Samantha innehåller alla lite eller ingen konkret dialog eller känslomässigt djup vilket förstärker Samanthas närvaro.¹⁶⁰ Den monotona rösten av Theodores tidigare operativsystem och rösten av ”SexyKitten” från chattrummet blir båda en kontrast till Samantha som utstrålas via Scarlett Johanssons röst och persona.

I andra posthumanistiskt präglade filmer med liknande teman ligger fokus ofta på den vackra kvinnliga kroppen, perfekt skapad efter mannens preferenser. I exempelvis äldre filmer som *Metropolis* skapas den kvinnliga kroppen efter det vackra utseendet på den goda kvinnan Maria och i den nyare filmen *Ex Machina* har den kvinnliga roboten Ava fått utseendet utifrån den manliga karaktären Calebs pornografiska sökhistorik på sin dator. I *Ex Machina* behöver du en kropp för att vara mänsklig men i *Her* kan du vara ”mänsklig” utan

¹⁵⁹ Sophia Nguyen, *The Posthuman Scar-Jo* (Los Angeles Review of Books, 2014-09-12) lareviewofbooks.org/article/posthuman-scar-jo/ (Hämtad 2017-04-06).

¹⁶⁰ Quinlivan, ”A Dark and Shiny Place”, 300.

kropp och kärleken tycks kunna gå bortom gränsen för kroppar. Trots att Samantha inte äger en kvinnokropp är även hon utformad utifrån mannens preferenser och blir sexualiserad och förmänskligad genom kvinnorösten. Som Mulvey skriver så är den manliga blicken dominerande i klassisk amerikansk Hollywoodfilm där kvinnan inte får ta del av njutningen av att se utan fungerar som ett lustfyllt objekt för mannen.¹⁶¹ Spelfilmen har utvecklats sedan texten skrevs och även om dessa strukturer inte alltid är lika tydliga i filmer idag så kan vi se hur kvinnor även idag skapas utifrån det patriarkala system som vi lever i. Det är sant att Samantha försöker utveckla sig själv till att bli ett eget subjekt vilket skapar mycket av filmens drivkraft men trots detta tycks hennes utveckling inte kunna visualiseras utan i slutändan är det ändå mannens utveckling som är det viktiga. Det är Theodores liv som behöver fixas och till det behöver han en kvinna som ska hjälpa honom och vara honom till lags.

Mulvey argumenterar också för att Hollywoodfilmen är konstruerad för att tillfredsställa det manliga begäret och mannens fantasier.¹⁶² I *Her* blir Samantha tilldelat ett kvinnligt kön och blir anpassad därefter och fungerar för att tillfredsställa Theodores begär. Både genom att rensa hans digitala dokument och sexuellt, trots att hon inte har någon kvinnokropp. Dock är det tydligt efter ett tag att denna uppvisning av det feminina inte endast är till för Theodore utan också en önskan om att hitta sig själv. Som Angelo Muredda skriver i sin artikel i *Cléo Journal* så börjar filmen som en romantisk komedi men när Samantha blir mer intresserad av sin sexualitet och förkroppsligandet av sig själv utvecklas filmen mer till en fabel, ”reducing Samantha’s particular desires to pithy lessons about the fundamental unknowability of other people—especially, in Theodore’s case, women”.¹⁶³ Samantha kan därför tyckas vara revolutionerande i teorin, en skapad kvinna som tillåts utvecklas och bli ett eget subjekt med egna sexuella begär, men filmen tycks vara oförmögen att visa denna utveckling. Dock finns det delar av filmen där Samanthas röst i filmen representerar en sällsynt motsättning av traditionella könsrepresentationer i science fiction-genren som Quinlivan poängterar.¹⁶⁴ Hon tar som exempel en scen där Theodore sätter sin mobil i sin bröstficka och riktar kameran utåt från sig själv så att Samantha ska känna sig kroppslig. Detta menar hon representerar ett skiftande i den visuella stilen i takt med Samanthas utvecklade kunskap om världen och sin egen uppskattning av den.¹⁶⁵ Scenerna där Theodore

¹⁶¹ Mulvey, ”Spelfilmen och lusen att se”, 30.

¹⁶² Ibid., 35-38.

¹⁶³ Muredda, *No(body) Does it Better: Spike Jonze’s Her*.

¹⁶⁴ Quinlivan, ”A Dark and Shiny Place”, 297.

¹⁶⁵ Ibid., 304-305.

springer runt med Samanthis blick genom tunnelbanan, på ett tivoli och genom staden fångar deras intima band till varandra men också en mer förkroppsligande dimension av Samanthis upplevelse. Quinlivan skriver att Samanthis röst är förankrad i denna scen som det centrala subjektet och "the sound of her vocal gestures, her curiosity and delight, in equal measure, both reinscribe her subjectivity and mediate a new form of physicality now attached to her voice"¹⁶⁶ vilket bryter filmens åtskillnader mellan "on-screen space/off-screen space" och "förkroppsligat"/förkroppsligat. I denna scen är det tydligt att det inte är Theodores blick som är viktig utan att det är världen utifrån Samanthis "ögon" som är i fokus. När de två sedan befinner sig på stranden får vi höra musik som Samantha komponerat för Theodore som hon liknar med ett fotografi för deras förhållande. Quinlivan menar att "The music performs a synaesthetic alchemy, evoking an image, a photograph, a visible realm, through sound."¹⁶⁷ Det är Samanthis gest som speglar Theodores försök att hjälpa henne att se hans värld genom placeringen av mobilkameran. Detta utbyte är en bekräftelse på ett mer positivt och meningsfullt möte mellan män och kvinnor och bryter med de traditionella normerna som finns i Hollywoodfilm som fungerar genom den kvinnliga rösten.

I *Her* och i andra filmer i vilka man skapar robotar och artificiellt intelligenta varelser är kön ofta ett problematiskt område. I *Ex Machina* använder man sig av ett så kallat "Turingtest" som är grundat av forskaren Alan Turing som går ut på att undersöka om en artificiellt intelligent varelse är mänsklig nog genom att låta människor se om de kan avgöra vem som är mänsklig eller inte. Detta gör att könsrepresentationen blir en känslig fråga då sociala kön är som Butler menar en social konstruktion skapad av människan. Enligt Butler handlar det om "ett antal återkommande handlingar inom en ytterst rigid regulativ struktur som med tiden stelnar och kommer att te sig som en substans, en naturlig form av varande".¹⁶⁸ Dessa konstruktioner hålls därför kvar när vi utvecklar kön till robotar då de ofta ska "spela" oss människor. Vi har en viss föreställning av kön vilket gör att även robotar måste anta ett kön för att klara Turingtestet. Även om dessa robotar inte har "riktiga" mänskliga kön så tvingas de ingå i vår könsmaktsordning. När ett operativsystem i *Her* eller annan skapad varelse upplever vår värld genom en specifik kropp eller i detta fall en "kvinnlig röst" får de olika reaktioner av människor beroende på vilket kön de tilldelats vilket i sin tur hjälper till att utveckla och styra dessa varelser i olika riktningar. Samantha i *Her* bygger på personligheterna hos alla programmerare som utvecklat henne men utvecklas

¹⁶⁶ Ibid.

¹⁶⁷ Ibid., 306.

¹⁶⁸ Butler, *Genustrubbel*, 88.

ständigt av nya erfarenheter hon möter genom hela filmen vilket därför bygger på de föreställningar av kön som människorna har. Även om dessa robotar och artificiellt intelligenta operativsystem är uppbyggda på samma sätt så ingår de i vår värld's alla skillnader. Våra egna mänskliga kroppar upplever ständigt kön-, ras- och klasskillnader på olika sätt vilket även dessa robotar tvingas göra.

Även om Samantha inte äger någon kropp tycks hon vara perfekt för Theodores önskemål. Efter bara någon dag vet hon exakt vad han behöver till skillnad från hans tidigare operativsystem som aldrig förstod honom på riktigt. Samantha är självständig och mer intelligent än en riktig människa, hon bestämmer sitt eget namn för att hon gillar hur det låter och kan läsa en bok på två hundra sekunder. Hon är också ständigt där för att hjälpa Theodore med allt han behöver. Theodore poängterar i hans första möte med Samantha att ”Allt känns så rörigt”. Samantha ber då att få kolla i hårddisken och börjar sortera ut de mejl han behöver spara och inte. Liksom sin hårddisk är hans liv rörigt. Han behöver sortera bort det som inte behövs längre och finna det viktiga i livet. Samantha blir inte bara en kvinnoröst som ska sortera Theodores digitala dokument utan även en kvinna som ska sortera upp hans liv.

Det är också tydligt att vi ska se en skillnad mellan Samantha och Theodores tidigare fru Cathrine som han ligger i skilsmässa med. Tillbakablickarna till deras tidigare förhållande i filmen blir efter ett tag inte lika romantiska och lyckliga utan visar också sprickorna i deras förhållande. Samantha blir porträtterad som ”den perfekta kvinnan” då hon till skillnad från Cathrine är mindre komplicerad, utan några krav och har inte för mycket negativa känslor. Under en middag med Cathrine när Theodore äntligen bestämmer sig för att efter ett års tid skriva på skilsmässopappren så berättar han om hur mycket lyckligare han är när han träffat Samantha som är ”excited about the world” vilket blir en kontrast till Cathrine med ”för mycket känslor”. Theodore vill ha en partner som kan förundras över världen som han själv gör och förundras över honom. Likt skulptören Pygmalion i berättelsen *Metamorfoser* är Theodor avvisande mot de karaktärsfel som de kvinnor han möter i filmen har. Det är inte på ett uppenbart förnedrande sätt men det är tydligt att man vill belysa de skillnader som Samantha har jämfört med Catherine, men också hans tillfälliga samtal med SexyKitten i chattrummet då telefonsexet blir en kontrast till det mycket bättre sexet han har med Samantha senare i filmen. Samantha blir Theodores Galatea och det dröjer inte länge innan han faller för ”sin” skapelse. Som Wosk skriver så är kvinnorna i liknande berättelser som utkommit efter denna förlaga ofta skapade av människans fantasier men också utifrån deras bild av hur en kvinna är, deras natur och inneboende egenskaper, deras beteende och deras

(kulturellt tillsatta) sociala roller. Representationer av artificiella kvinnor har genom åren ofta förkroppsligat könsstereotyper men också utformats utifrån skiftande sociala mönster och förändringar.¹⁶⁹ Utifrån den förändring som ständigt sker i vårt eget samhälle så förändras även representationen av kvinnor i film. Som Williams skriver i *Film Bodies: Gender, Genre and Excess* så bör vi inte se skräckfilmsgenren som en oförändrad genre i vilken kvinnor förtrycks då man måste se det ur en historisk kontext då temporära strukturer förekommer.¹⁷⁰ På samma sätt förändras även andra filmgenrer och kvinnoporträtten i dessa som i romantiska dramafilmer som *Her* faller inom och som ofta visar upp stereotypa könsbilder. Kvinnan är inte på samma sätt lika passiv som den kvinnan som Mulvey talar om utan kvinnor har fått allt mer plats och egen vilja i filmer idag, både i dramafilmer men också i andra genrer som genom historien klassats som ”manliga filmgenrer”. Dock finns det samtidigt fortfarande myter och representationer av kvinnor som funnits med sedan filmhistoriens början och som lever kvar än idag, även i *Her*, trots att Samantha är en kvinna som genom filmen försöker utveckla sig själv till ett eget subjekt vilket jag kommer gå in på mer i tredje delen i detta avsnitt.

4.2.2 Rädslan för det nya tekniska samhället

Det är svårt att inte ryckas med i de vackra miljöerna och den färgstarka framtidsskildring som *Her* erbjuder. Likt andra större regissörer inom den amerikanska independentscenen som Wes Anderson och Sofia Coppola så använder sig Jonze av en egen visuell stil i sina filmer där *Her* kanske framför allt sticker ut mest med sin tydliga färgskala och sitt ljus. Det är futuristiskt på ett avskalat sätt och ger därför en trovärdig framtidsvision av hur vårt eget samhälle skulle kunna se ut i framtiden då *Her* liksom många andra posthumanistiskt präglade filmer utspelar sig i vårt eget samhälle. I *Under the Skin* såg vi hur den utomjordiska varelsen hamnade mitt i nutida Glasgow och i *Her* befinner vi oss i Los Angeles, dock några år framåt i tiden. I filmer som både *Ex Machina* och *Her* från 2013 får vi en känsla av att det handlar om en nära framtid som både är skapad utifrån vårt eget samhälle och vår egen tekniska tid vilket gör att den tekniska värld vi får ta del av lika väl skulle kunna vara vår egen om låt säga tio, tjugo eller trettio år. Denna nära framtid i vårt eget samhälle gör det också ännu mer tydligt hur man ser på kön och könsmaktsordningen.

När man porträtterar utomjordiska varelser som hamnar i vårt samhälle som i *Under the Skin* är det svårare att se det som en trovärdig vision av vad som faktiskt kan ske i vårt

¹⁶⁹ Wosk, *My Fair Ladies*, 7, 9-10.

¹⁷⁰ Williams, "Film Bodies", 614-615.

samhälle till skillnad från när man använder sig av tekniska artificiellt intelligenta operativsystem. Några utomjordiska varelser har aldrig upptäckts i vår värld ännu men vi är inte långt från det tekniskt utvecklade samhälle som vi får se i *Her*. I filmen tar tekniken upp människornas fokus och de flesta går runt ensamma med sina mobiler och verkar leva i sin egen bubbla. Människorna tycks i detta samhälle vara oförmögna att kommunicera med varandra. Vi introduceras till nya digitala tjänster som BeautifulHandwrittenLetters.com vilket är det företag som Theodore jobbar på med att skriva andras kärleksbrev. Vi får också se Tv-spel som man kan styra bara genom att röra på fingrarna och med karaktärer som integrerar med spelaren på ett helt nytt sätt, men hur stor skillnad är det egentligen på vårt eget samhälle? Den VR-teknik som idag utvecklas och den personliga assistenten Siri som går att använda på Apple-produkter är en bra bit på vägen till det samhälle som skildras i filmen. För kanske bara tio eller tjugio år sedan skulle detta samhälle kanske överraska oss mer och klassas mer som science fiction, men i det digitala klimat vi lever i idag är vår värld allt mer lik de fantasivärldar och framtidsvisioner som skildras i filmer. Filmer som *Her* och andra filmer som visar upp dessa tekniskt utvecklade världar där robotar och artificiellt intelligenta varelser finns vill få oss att reflektera över vår samtid, men vad skapas det för sorts bild av tekniken och den tekniska människan i en film som *Her*?

Som Braidotti skriver så har posthumanismen skapat både en positiv inställning men också en oro över möjligheten att ta bort människan från sin centrala roll i samhället.¹⁷¹ Även med vår tekniska utveckling har det genom historien funnits en oro om att tekniken skulle kunna bli något hotfullt och ta kontroll över oss människor vilket även problematiserats genom filmhistorien. I bland annat Tv-serien *Black Mirror* (Netflix/Channel 4, 2012) skildras framför allt en mörk sida av samhället och den tekniska utvecklingen blandat med ironi. Vi får bland annat se i avsnittet ”The Entire History of You” (säsong 1, avsnitt 3, 2012) hur ett samhälle skulle kunna se ut om vi alla började använda ett minnesimplantat som spelar in allt du gör, ser och hör. Som nämnts i den historiska bakgrunden så kunde man också i filmer från 1950- och 1960-talet tydligt se denna oro som tekniken skapade som exempelvis i *2001: A Space Odyssey* i vilken rymdskeppets datorstyrda operativsystem HAL hotar att utplåna mänskligheten fram tills att den tillslut lyckas avaktiveras och är under kontroll.¹⁷² Utifrån vårt eget tekniska samhälle är det ingen slump att det finns en skräck för vad ny teknik kan åstadkomma. Som Braidotti diskuterar så har exempelvis den tekniska utvecklingen också

¹⁷¹ Braidotti, *The Posthuman*, 1-2.

¹⁷² Wosk, *My Fair Ladies*, 101.

förändrat synen på krigsföring och vapen¹⁷³ då nutidens döds-tekniker som mer liknar robotar än vapen får oss att ställa moraliska frågor kring vems ansvar användningen av dessa nya tekniker är och hur humana de egentligen är. *Her* är ingen skräckfilm utan använder sig av typiska element från romantiska dramer i vilka en man och en kvinna möts och blir förälskade, dock i en annan tid och där kvinnan är utbytt mot ett operativsystem. Samtidigt finns det medel i filmen som skapar en kritik mot det isolerade tekniska samhället vi lever i idag, både genom hur människorna i filmen tycks vara oförmögna att kommunicera med varandra och är fast i den Apple-liknande värld som skildras, men också genom Samanthis utveckling. Likt HAL är Samantha endast en röst och äger ingen egen kropp men ändå tycks de bara genom denna tekniska röst kunna ändra på oss människor och styra oss dit vi vill eller också *inte* vill. Braidotti argumenterar för att posthumanismen hjälper oss att tänka om kring den grundläggande tanken kring människan och människans interaktion med andra människor men också icke-mänskliga varelser och hjälper till att utveckla nya alternativ att se på det mänskliga subjektet.¹⁷⁴ I *Her* tar inte operativsystemen över vår värld och vi får aldrig se någon skräckupplevelse som i *2001: A Space Odyssey* utan istället skapas det i filmen en ny sorts relation och öppenhet med denna nya tekniska varelse. Dock blir det en relation som också måste få ett slut.

Det nya artificiellt intelligenta operativsystemet OS1 i *Her* kan tala vårt språk, tänka själv och integrera med oss som på många sätt liknar hur vi själva integrerar med varandra. Det dröjer därför inte länge innan de fungerar som partners och nära vänner till människorna. Dock försöker man också i filmen poängtera vilka skillnader det finns mellan människa och maskin som exempelvis att dessa operativsystem är mycket mer intelligenta och snabblärdare än människan och framför allt att de inte har någon kropp. Samantha berättar för Theodore i en scen att hon nästan kan känna hur hon börjar få en kropp och att hon föreställer sig att det kliar på ryggen. Hon försöker också göra deras relation bättre genom att övertala Theodore att träffa en surrogatsexpartner som ska "förkroppsliga" Samantha. Isabella som denna tjej heter kommer hem till Theodore för att ha sex men deras samlag avbryts när Theodore tittar på Isabella samtidigt som Samantha säger i öronsnäckan att han ska säga att han älskar henne. Den bubblan de levte i spräcks och det är som om det blir för verkligt för Theodore. Människorna i denna framtida fantasivärld och framför allt Theodore tycks vara oförmögna att se sig själva utanför sina isolerade liv och deras tekniska vardag. Detta gör att förkroppsligandet av Samantha blir för verkligt och skrämmande vilket skapar ett obehag hos

¹⁷³ Braidotti, *The Posthuman*, 9.

¹⁷⁴ *Ibid.*, 5-6, 37.

Theodore. Här är det tydligt att det ligger en kritik mot hur denna tekniska värld fungerar men får även oss själva som åskådare att reflektera över vårt eget tekniska samhälle som vi själva lever i.

I filmen finns det en sorts skamsenhet över att man är tillsammans med ett operativsystem. När Theodore för första gången berättar för sin vän Amy att han träffat någon nämner han inte att det är ett operativsystem utan bara ”en tjej”. Senare i filmen när de träffas igen berättar Amy själv att hon blivit nära vän med ett operativsystem och säger att ”Visst är det konstigt - att bli vän med en OS?” vilket gör att Theodore förklarar att även Samantha är ett operativsystem och ingen människa. Amy blir då nyfiken och intresserad och de pratar om hur de läst att andra också börjat ha förhållande med sina OS vilket gör att det känns mer accepterat. Samtidigt blir kritiken mot denna isolerade värld som människorna i filmen lever i allt mer påtaglig vilket Theodores exfru Catherine visar under middagen då de ska skriva på skilsmässopappren. Catherine blir ställd när Theodore förklarar att Samantha är ett operativsystem och uttrycker att det är sorgligt att han inte kan hantera ”riktiga känslor”. Detta samtal visar på den isolation som Theodore och många andra i filmen ingår i vilket gör att filmen inte bara blir ett kärleksdrama mellan en man och en ”perfekt kvinna” utan också en slags dystopisk skildring av den tekniska utvecklingen. Människorna i filmen har ingen riktig kontakt med omvärlden eller till andra människor utan är isolerade i sig själva vilket speglar vårt eget isolerade samhälle.

Som nämnts innan så blir operativsystemen i *Her* aldrig riktigt skrämmande eller försöker ta över världen. De ses inte heller som obehagliga på grund av deras utseende eller ser *för* mänskliga ut som teorin kring *The Uncanny Valley* bygger på då de inte har någon kropp. Om dessa operativsystem inte bara hade varit en röst utan också haft en kropp hade filmen kanske gett ut en mer skräckinjagande bild av dem då det är enklare att göra det mindre skrämmande när man inte visar någon kropp. Man slipper då ta ställning för hur mänskliga dessa varelser ska se ut och vilka följder det kan få. Dock uppstår det under filmen en starkare insikt i vilka skillnader som finns mellan människa och maskin vilket skapar en slags osäkerhet och en skrämmande tanke hos karaktärerna och får dem att ifrågasätta deras tekniska vardag. Theodore försöker vid middagen förklara för Catherine hur mänsklig Samantha är men efter deras samtal blir Theodore allt mer avtrubbad när Catherine säger åt honom att hon bara är en dator. I en senare scen i filmen åker Theodore med Samantha uppkopplad på mobilen tillsammans med sin kollega och hans flickvän på en utflykt. Samantha uttrycker då sin förändrade inställning till att inte ha någon kropp och menar att hon är obegränsad och kan vara överallt samtidigt. Hon säger: ”jag är inte bunden vid tid och rum

som i en kropp som ska dö” vilket ger Theodore en fundersam blick. Dessa skillnader tycks verka positiva för Samantha medan för Theodore blir skillnaden mellan människa och maskin allt mer påtaglig. Denna osäkerhet och tvetydighet är lik de äldre berättelserna som Wosk diskuterar i sin bok som författaren E.T.A. Hoffmans berättelse *The Sandman* från 1816. I denna berättelse förälskar sig den unge Nathanael i den vackra Olympia men blir förskräckt när det visar sig att hon endast är en mekanisk docka.¹⁷⁵ Denna skräck har senare figurerat i många filmer som handlar om artificiella kvinnor som *The Doll* och *Metropolis* och nu även i *Her*, fast på ett annorlunda sätt. Theodore vet redan från början att Samantha inte är en riktig människa men inser det inte på riktigt förrän senare i filmen när deras olikheter blir allt mer påtagliga och när Catherine påpekar det under middagen. Han blir då allt mer ifrågasättande och tvivlar på sitt val att vara tillsammans med en artificiell kvinna.

Braidotti skriver att de mänskliga normerna står för vad som är ”normalt” och fungerar genom att tillskriva vissa sätt att vara människa och skapar generaliserade standarder vilket bidrar till en tydlig åtskillnad till ”det andra” som till exempel kan vara den sexualiserade, rasifierade eller den tekniska artefakten.¹⁷⁶ Vad som är normalt för människor tillskrivs sedan på dessa tekniska varelser som i *Her* och när de inte följer dessa standarder blir det mer tydligt att de klassas som ”de andra”. I början av filmen finns det ett större intresse för hur mänskliga operativsystem är och hur bra det förstår sig på det mänskliga beteendet. När detta sedan ändras och Samantha i slutet visar sig förändrats till att bli någon annan som han inte trodde hon skulle bli blir Theodore mer avståndstagande och förskräckt. I slutet när Theodore får reda på att han inte är den enda som Samantha pratar med utan att hon pratar med 8316 andra människor förändras synen helt, hon är helt enkelt för olik oss människor. Som Haraway poängterar så är vi alla på ett sätt cyborger som är byggda på teknik och organism då våra kroppar integrerar med teknik hela tiden, som de tekniska apparater och internet som vi använder dagligen.¹⁷⁷ Detta tekniska cyborgsamhälle visas tydligt upp i *Her* men i slutet är det skillnader och olikheter man vill peka på vilket skapar en större distans mellan människa och maskin. Som Åsberg skriver i *Posthumanistiska nyckeltexter* så handlar posthumanistiska studier om att se *vilka* relationer och kopplingar som upprättas men också vika som inte görs eller också tillintetgörs.¹⁷⁸ Den tekniska kvinnan i *Her* försöker inte ta död på mänskligheten eller blir ett monster som i andra filmer, men operativsystemens olikheter med oss människor gör att maskinerna i slutändan måste försvinna för att de inte längre

¹⁷⁵ Wosk, *My Fair Ladies*, 56.

¹⁷⁶ Braidotti, *The Posthuman*, 26.

¹⁷⁷ Haraway, *Apor, cyborger och kvinnor*, 187.

¹⁷⁸ Åsberg, ”Möt den posthumanistiska utmaningen”, 33.

platsar i vår värld. Även om det i filmen skapas en ny och mer intimare relation till det tekniska och även en öppenhet mot nya sätt att integrera med dessa varelser blir det inte något som kvarstår utan bryts av att operativsystemet måste gå sin egen väg, bort från mänskligheten och dess begränsningar. Dock behöver detta nödvändigtvis inte ses som ett steg bakåt för posthumanistiska tankar utan mer ett sätt att visa hur ny teknik kan påverka vårt samhälle och mänskliga relationer på olika sätt vilket *Her* visar.

4.2.3 Försvinnandet

Kvinnans roll i film är i ständig förändring i takt med vårt samhälles förändringar och vi ser idag allt fler kvinnor ta större plats i filmgenrer som tidigare klassats som ”manliga filmgenrer”, men även i dramafilmer. Samtidigt är det viktigt att poängtera och belysa de myter och strukturer som än idag lever kvar och hur kvinnan och kvinnokroppen fortfarande porträtteras som sekundär till mannen och kan fungera som ett objekt, dock ibland inte i lika uppenbara former. Det kan tyckas se ut som att Samantha i *Her* inte alls är så passiv och underlägsen som tidigare robotar varit som styrts av män. Samantha är byggd för att utvecklas med tiden och blir mer och mer en egen person. Kvinnan fungerar inte *endast* som ett sexuellt objekt för mannen i filmen, men samtidigt ligger mycket av fokusen ändå inte på kvinnans sexualitet utan på den manliga sexualiteten. Exempelvis kan vi se i scenen när Samantha försöker övertala Theodore att han ska träffa surrogatsexpartnern Isabella att det är för att Samantha inte tycker att deras förhållande varit så bra på senaste tiden. Hon är rädd för att det ska fortsätta att bli sämre eftersom hon inte har någon kropp och kan därför inte tillfredsställa Theodore på samma sätt som en riktig människa. Även om det är Samantha som vill detta och att det är hon som vill kunna utvecklas kroppsmässigt är det tydligt att det är fokus på Theodores sexuella lust, inte Samanthas.

Myten kring ”den perfekta kvinnan” bryts ofta när mannen i slutet inser att den skapade kvinna inte är så perfekt som han först trodde. Skapade kvinnor utger ofta ett tvetydigt budskap eller skapar en oro hos mannen. I början av filmen tycks Samantha vara ”den perfekta kvinnan”: hon är stöttande, livlig och nyfiken på Theodore och hans liv. När hon sedan börjar ställa krav, har för mycket egna åsikter och bli för mycket en egen person förändras bilden av ”den perfekta kvinnan”. När en skapad kvinna konstrueras antas hon vara perfekt och felfri och utan ”mänskliga” brister. Framför allt är det när Theodore får reda på att Samantha pratar med 8316 människor samtidigt och har blivit förälskad i över 600 av dem

som hans bild av Samantha och den relation de byggt upp rasar samman helt. Hon följer inte de mänskliga linjerna och ses inte längre som en mänsklig varelse, utan som ”den andre”. Det finns andra som har försökt bryta ras-, klass- och genusfrågor när det gäller skapade människor som exempelvis musikern Jenelle Monae med sin EP *Metropolis* som Angelica Jade Bastién skriver om i en artikel i *The Outline*. Monae försöker skapa interna intriger av karaktärerna istället för att bara göra dem till reflektioner av deras skapares begär och ängslan vilket vi får se i *Her*.¹⁷⁹ När Samantha väl utvecklas och blir mer en egen person är hon obegriplig för Theodore. Bastién poängterar också att när dessa varelser får ett medvetande brukar deras resa sluta tvärt. De är ofta unga och vackra på ett sätt som snuddar vid *Uncanny Valley* och är typiskt vita.¹⁸⁰ När Samantha förändras och får ett eget medvetande är det just hennes resa som får ett slut och hon försvinner ut i tomma intet tillsammans med alla andra OS1. Vi har sett kvinnor fly i film förr. I *Blade Runner* inser den skapade kvinnan Rachael att hon är en så kallad replikant och tvingas fly för sitt liv då dessa replikanter är jagade av ”Blade Runners”. Rachael överlever för att mannen som jagar henne, Rick, attraheras av Rachael's perfekta skapelse och låter henne fly. Samantha i *Her* tvingas inte fly men det är den enda vägen som hon och alla andra OS1 måste ta. De hör inte hemma i vår mänskliga värld och framför allt inte en skapad kvinna som inte är så perfekt som hon från början tycktes vara.

Muredda skriver i sin artikel i *Cléo Journal* att regissören Spike Jonze har förklarat att filmen inte handlar om att bli förälskad i sitt operativsystem utan den skenbara mänskliga relationen mellan Theodore och Samantha. Det handlar enligt Jonze om att Samantha utvecklar “her own desires that are separate from what he wants”.¹⁸¹ Det är sant att *Her* belyser Samanthas längtan efter att bli ett eget subjekt och att hon har egna åsikter om vad hon vill men dessa begär fullföljs aldrig helt utan får i vissa stunder bara tillfällig fokus. Det verkliga fokuset i filmen ligger på Theodores utveckling som förhållandet med Samantha hjälper honom med. Även när hon lämnar honom i sin ensamhet måste hon vara ett medel i hans självförverkligande. Samantha förklarar i filmen hur upprymd hon är av sin egen utveckling och att hon ”blivit mer än vad de programmerat henne till” men hennes utveckling blir aldrig något vi får se utan det är Theodores utveckling som i slutändan visualiseras och förklarar genom hans mail till sin exfru. I detta mail förklarar han för Catherine att han alltid älskat henne för att de växte upp tillsammans och att hon hjälpte honom att bli den han är. Han avslutar med att skriva “There will be a piece of you in me always.”. Detta mail ringar in

¹⁷⁹ Angelica Jade Bastién, *Female androids should be more than vengeful sexbots* (*The Outline*, 2016-12-21) theoutline.com/post/710/female-androids-should-be-more-than-vengeful-sexbots (Hämtad 2017-04-11).

¹⁸⁰ Ibid.

¹⁸¹ Muredda, *No(body) Does it Better: Spike Jonze's Her*.

Theodores framsteg och utveckling i filmen. Genom hela filmen har Theodore arbetat med att författa andra människors kärleksbrev men tycks själv varit oförmögen att uttrycka sina egna känslor till andra människor. Det är inte förrän i slutet av filmen som han tycks vara förmögen att för första gången uttrycka sina egna känslor och skriva sitt eget kärleksbrev till sin exfru Catherine. Den instängda värld som Theodore lever i tycks därför luckras upp mot slutet när Samantha och de andra operativsystemen försvinner.

Som Nguyen skriver i sin artikel *The Posthuman Scar-Jo* så har dessa skapade kvinnliga karaktärer som Scarlett Johansson spelar sin källa i manlig ångest och är därför oförmögna att tjäna hennes egen agens.¹⁸² Även om Samantha i slutet på ett sätt frigör sig från människorna och Theodore så är det hon som måste försvinna. Hon blir till ett minne och existerar på ett sätt inte längre då hon inte längre befinner sig i vår mänskliga värld vilket på många sätt liknar hur utomjordingen försvinner upp i rök i *Under the Skin*. Samantha ville förkroppsliga sig själv, känna lust och utvecklas till ett eget subjekt vilket blev alldeles för mänskligt och snuddade vid "the uncanny valley". Dock blev hon aldrig någon "riktig" person utan försvinner ut i tomt intet i jakt på att förverkliga sig själv bortom människornas gränser.

"Den perfekta kvinnan" bygger på myter som är skapade utifrån mannens begär och föreställningar om kvinnan, men dessa kvinnor tycks alltid vara oförmögna att räcka till eller bete sig så som männen föreställer sig att de ska göra vilket en film som *Her* visar. En karaktär som Samantha skulle kunna porträtteras som den cyborg som Haraway talar om i sitt manifest om hon bara blev beständig och inte byggde på mannens uppfattningar om hur en kvinna ska vara. Även om som Haraway menar att vår tekniska utveckling av maskiner och mediciner har gjort att skillnaden mellan naturligt och konstgjort blivit suddig¹⁸³ så är det tydligt att denna skillnad fortfarande är väldigt synlig i en film som *Her*. Den cyborg som Haraway pratar om i sitt manifest och den möjlighet som finns för dessa cyborger då de inte är tvingade att utgå från våra politiska privilegierade positioner och som har möjlighet att utmana de västerländska dualismerna över vad som är manligt/kvinnligt och jaget/den andre som länge varit praktiker för makt över kvinnor, rasifierade och andra som betraktats som "den andre"¹⁸⁴ är ofta svår att uppnå i film. Detta på grund av att de cyborger vi ser i film fortsätter att porträttera våra egna föreställningar kring kön och vårt samhälles patriarkala mönster. Samantha blir kvar som ett objekt som skulle fylla Theodores tomhet och som en

¹⁸² Nguyen, *The Posthuman Scar-Jo*.

¹⁸³ Haraway, *Apor, cyborger och kvinnor*, 219.

¹⁸⁴ Ibid., 188, 218-219.

byggsten i hans återuppbyggande efter sin skilsmässa med Catherine och den utopiska bild och cyberfeminism som Haraway förespråkar försvinner ut i intet. I slutet när Samantha nyss försvunnit får vi se hur Theodore går upp på taket tillsammans med sin vän Amy och blicka ut över storstaden. Han ger då henne ett leende som hintar om att han nu kanske kan gå vidare ändå och hitta en kvinna igen, men en ”riktig” kvinna nästa gång.

4.3 Ghost in the Shell (2017)

I ett framtida Japan är majoriteten av människorna uppgraderade med cybertekniska kroppsdelar. Världens ledande robotutvecklare Hanka Robotics har under ett hemligt projekt lyckats skapa en mekanisk kropp som kan integrera med en mänsklig hjärna. Resultatet är Mira Killigan "Major" (spelad av Scarlett Johansson) som får i uppdrag av Cutter, VD för Hanka Robotics, att leda specialstyrkan Section 9 som arbetar med att bekämpa terroristbrott.

4.3.1 Den kvinnliga actionhjälten

I filmen *Ghost in the Shell* är den skapade kvinnan Mira Killigan en cyborg. Hon har därför både mänskliga kroppsdelar (hjärnan) och tekniska delar (resten av kroppen) och är den första cyborgens av sitt slag. I likhet med *Under the Skin* får vi se hur kvinnokroppen skapas i början av filmen men i *Ghost in the Shell* får vi se hela kvinnokroppen och inte bara ett öga. Här skapas kroppen i olika steg och med sin vita massa runt kroppen i slutskedet av processen för tankarna oss till introt av HBO-serien *Westworld*. Den vita massan runt hennes tekniska kropp flagnar sedan sönder och flyger upp i luften och avslöjar Scarlett Johanssons kropp som nu är skapad. Närbilder på delar av kroppen visar på hur lik hon är en riktig människa. Hon åker sedan naken upp mot ljuset med musik pumpande i bakgrunden som nästan får henne att framstå som helig. Efter hennes uppvaknande i sin nya kropp hoppar handlingen framåt ett år i tiden och Major presenteras nu som en slags actionhjärte. Berättelsen bygger på hennes liv som cyborg och ledaren av specialstyrkan Section 9 som arbetar med att bekämpa terroristbrott. I animefilmen med samma namn från 1995 handlar berättelsen mer om den tekniskt utvecklade värld och den nya cyberteknik som präglar denna japanska fantasiframtid, men i filmversionen från 2017 handlar det snarare om Major och hennes förflutna (som dock skiljer sig från animefilmen) och filmen bygger mycket på hennes tvivel kring sig själv och huruvida hon är mänsklig eller inte vilket blir ett av filmens huvudteman.

Inom den feministiska filmteorin så diskuteras ofta den manliga blicken och kvinnans passivitet. Framför allt utifrån Mulveys text i vilken hon utifrån psykoanalytiska teorier diskuterar hur kvinnan ofta porträtteras som ett passivt lustobjekt för männen och anpassas efter deras behov. Mulvey menar att det är den manliga karaktären som för filmens handling framåt och är också den som skapar handlingen.¹⁸⁵ En diskussion som sedan uppkommit ur den feministiska filmteorin är diskussion kring kvinnliga actionhjärtar och den ambivalens

¹⁸⁵ Mulvey, "Spelfilmen och lusten att se", 35-38.

som dessa karaktärer skapat. För när kvinnliga actionhjältar började synas allt mer i science fiction-genren under 1970-talet och framåt, i en genre som ofta brukar kategoriseras som en ”manlig filmgenre” och där män oftast fått ha huvudrollen, har det uppstått en diskussion kring *hur* hon ska gestaltas i dessa filmer. Det finns en slags ambivalens mellan att se dessa kvinnliga hjältar som starka feministiska förebilder och att se henne som ett objekt för mannens begär vilket Schubart diskuterar i sin bok *Super Bitches and Action Babes*. Schubart menar att man utifrån ett postfeministiskt synsätt har sett henne som ett steg mot en mer jämställd representation där hennes maskulina våld visar på en förändring av föråldrade psykoanalytiska synsätt gällande vad som är manligt och kvinnligt.¹⁸⁶ Tasker skriver också i sin bok *Spectacular Bodies* att de nya kvinnliga actionhjältarna som började visas på 1990-talet öppnade upp för nya möjligheter för kvinnor i Hollywood och att den kvinnliga hjälten inte längre behövde beteckna passivitet som Mulvey menar att de kvinnliga karaktärerna i klassisk Hollywoodfilm symboliserar.¹⁸⁷ Trots detta är det ofta tydligt hur kvinnan måste visa upp sin kropp på ett annorlunda sätt än vad männen behöver. För även om hon kan slåss så måste hon också se bra ut.

Animeversionen av *Ghost in the Shell* släpptes 1995 och därför under den period som Tasker diskuterar i sin text. Likt många andra kvinnliga actionhjältar visas den kvinnliga kroppen i animeversionen upp på ett mer lättklätt och sexualiserande sätt än vad männen gör. Majors kropp visas vid vissa tillfällen upp helt naken där hennes kropp i princip ser ut som en riktig kvinnokropp. Detta tycks vara accepterat på grund av att hennes kropp egentligen inte är mänsklig till skillnad från resten av karaktärerna som aldrig visas upp på detta sätt, förutom en annan kvinnlig cyborg som vi också får se hela den nakna kroppen på. Som Vogel skriver i sin bok *Film as a Subversive Art* så är de mest tabubelagda ämnena inom film oftast kopplade till människokroppen och dess funktioner som exempelvis sex, kön och döden. Framför allt är den kvinnliga kroppen och kvinnans reproduktionsförmåga ämnen som blivit starkt tabubelagda i film och ses ofta som något orent.¹⁸⁸ I *Ghost in the Shell* från 2017 får vi se hur Major klär av sig precis som i animefilmen men hennes kropp ser inte lika mänsklig ut utan har på ett sätt censurerats från animeversionen. Hennes kropp ser mer hoplappad och slät ut och liknar mer en dräkt än en naken kropp. Denna censurering blir som ett sätt för Hollywood att tillåtas visa upp den sexualiserade kvinnokroppen utan att visa upp den helt naken. Hon är

¹⁸⁶ Schubart, *Super Bitches and Action Babes*, 6.

¹⁸⁷ Tasker, *Spectacular Bodies*, 18.

¹⁸⁸ Vogel, *Film as a Subversive Art*, 192.

på ett sätt både sexualiserad och anatomisk desexualiserad genom att hennes kropp på många sätt mer liknar en skapad docka än en riktig kvinnokropp.

Denna ”nakna” kroppen i *Ghost in the Shell* blir också en sexualiserad bild av Scarlett Johanssons kropp som utifrån hennes persona själv är sexualiserad. Likt många andra konstruerade kvinnor som skapats av människor är hennes kropp estetiskt vacker. Detta är vanligt förekommande när kvinnliga kroppar skapas i film vilket vi sett i andra filmer i historien som den vackra Maria i *Metropolis* och Ava i *Ex Machina*. Scarlett Johansson som ständigt får kommentarer för sitt utseende i medierna får även flera kommentarer i filmen för sitt vackra utseende. Exempelvis när hackern Kuze som Section 9 försöker leta reda på har fångat Major tar han av en bit av hennes ansikte, smeker den och säger ”What a beauty you are”. Vi får också se två andra män som bundit fast Major på en klubb och som smeker hennes ansikte och säger ”Who did this stunning work on you? It’s divine!”. Även Dr. Ouelet (spelad av Juliette Binoche) som var med och skapade Majors kropp berättar mot slutet av filmen hur de skapade hennes kropp och hur vacker hon var. Alla dessa kommentarer om Majors utseende gör att gränsen mellan Scarlett Johansson och hennes karaktär blir mer utsuddad och bygger på Scarlett Johanssons övernaturliga persona som på ett sätt är född ur fantasin kring den vackra kvinnliga kroppen.

Brown skriver i sin text *Destroy Visual Pleasure* att såhär 40 år efter att Mulveys essä publicerades för första gången så kan vi se hur allt och inget har förändrats på samma gång.¹⁸⁹ I takt med den digitala utvecklingen har nya tekniker förändrat spelfilmen och används ständigt för att putsa till den kvinnliga kroppen i film, men också i exempelvis sociala medier och i reklam. Även Major blir en avspeglning av detta då hon nästan är en helt digital konstruktion i filmen och hennes kropp är porträtterad på liknande sätt som kvinnor är i andra medier idag: retuscherade och konstruerade för att skapa en perfektion som inte går att uppnå i verkligheten. Brown skriver att samtidigt som kvinnor ständigt ”Photoshoppas” så finns det en fetischisering av det ”naturliga” som är problematiskt då det som anses vara ”naturligt” i verkligheten är digitaliserat.¹⁹⁰ Filmen fungerar som ett sätt att få vår uppmärksamhet genom ansikten som visas i film tillsammans med andra aspekter som klippning, ljud och ljus vilket Brown menar att även vår egen värld försöker ta efter genom att vi ständigt är omringade av skärmar i vårt vardagsliv (i tunnelbanan, i taxin och i våra mobiltelefoner).¹⁹¹ Framför allt har kvinnors ansikten fungerat som ett sätt att få vår uppmärksamhet. Brown skriver att

¹⁸⁹ Brown, ”Destroy Visual Pleasure”, 55.

¹⁹⁰ Ibid., 56.

¹⁹¹ Ibid., 58-59.

”cognitive studies suggest that humans not only pay special attention to the faces of other humans but that the following female features are deemed most attractive and thus capture even more attention”.¹⁹² Kvinnor blir därför ofta porträtterade med en märkbar ungdom, stora läppar, slät och fin hy och utan kroppsbehåring. (Dock är det viktigt att poängtera att dessa egenskaper ofta bygger på hur unga, vita män ser på den kvinnliga kroppen). Major är precis en porträttering av det kvinnliga ansiktet och kroppen som ska väcka intresse för åskådarna. Hon är det släta kvinnliga ansiktet utan några märkbara fläckar och en kropp som är skapad som en slät docka där ingen kroppsbehåring är att tala om. Som Brown poängterar så är filmen ett medium som alltid har gett oss en teknisk bild av människan, då filmen är en teknik som porträtterar människor och delar av människor som fetischföremål. Denna fetischisering fungerar i den digitala värld vi lever i idag som ett sätt att retuschera den kvinnliga kroppen¹⁹³ vilket Major blir en tydlig representant för.

I sin text fokuserar Brown på skådespelaren Angelina Jolie och hur hon på ett sätt blivit en cyborg själv utifrån hennes ständiga porträtteringar av hjältinnan i actionfilmer med mycket digitala effekter. Det är inte på grund av hennes ständiga användande av teknik i filmerna utan hur hennes kropp blir måltavlan för att visa upp ny teknik genom att associera den med den sexualiserade kvinnliga filmstjärnan.¹⁹⁴ På detta sätt kan även Scarlett Johansson likna en cyborg själv när hennes egen sexualiserade kropp ständigt blir ett sätt att visa upp ny teknik på i filmerna hon är med i och kanske framför allt hennes porträttering av Major. Brown poängterar att det viktigaste att se är hur denna ”cyborg-persona” blivit så normaliserad i spelfilmen som i stort sätt alltid förskönat den kvinnliga kroppen men också i vår egen digitala vardag. Scarlett Johansson har blivit utnämnd till världens sexigaste kvinna vilket gör att denna digitala bild av henne gör att vi ser denna cyborg-bild av henne som naturlig. Brown skriver att tanken om att vi alla är jämställda nu och att feminism inte behövs längre är missvisande och hjälper istället att driva fram en neokonservativ individualism som paradoxalt förvirrar jämlikhet med homogenitet.¹⁹⁵ Feminismen är en pågående process och den digitala bilden är inte bara ett medel för att kunna göra nya häftigare effekter i film utan också ett sätt att konstruera en digital bild av den kvinnliga kroppen. Det är fortfarande mycket som behövs göras för att kvinnor ska kunna bryta sig loss från den nyliberala

¹⁹² Ibid., 59.

¹⁹³ Ibid., 61.

¹⁹⁴ Ibid., 61-62.

¹⁹⁵ Ibid., 56.

livssynen som är grundläggande i vår värld idag tillsammans med postfeminismen som kommer med den¹⁹⁶ vilket en film som *Ghost in the Shell* visar.

Även om Majors kropp är skapad på ett sexualiserande sätt bygger inte berättelsen på någon kärlekshistoria utan hennes uppgift i filmen är att slåss och bekämpa brott. På grund av att hennes kropp helt bygger på teknik (förutom hjärnan) har hon en styrka och tekniska funktioner som en vanlig människa saknar. Hon är vid flera tillfällen starkare än männen, använder sig av vapen och det är tydligt att hon inte på samma sätt betecknar den passivitet som Mulvey argumenterar för. Dock är det mycket som skiljer mellan porträtteringen av Major i animeversionen och den nya filmen vad gällande hennes agens och makt. Japanska animefilmer och serier är kända för sina tvetydiga porträtteringar av kvinnor och kvinnors kroppar som både bryter och återskapar stereotypa bilder av kvinnan. Ofta får vi se dem som översexualiserade, oskyldiga eller starka och karaktären Major är inget undantag med både sin sexiga kvinnliga kropp och sin övernaturliga styrka. Dock har Major i den nya filmen blivit mer ”Hollywoodiserad” och förlorat sin agens som hon ändå tycks ha i animeversionen. I animefilmen behandlas hon mer som en brottsbekämpare och accepterar själv sin roll och sitt liv som cyborg. Hon bryr sig inte så mycket om sitt förflutna utan diskuterar mer sin kropp och sitt liv som skapad kvinna på ett filosofiskt sätt. I den nya *Ghost in the Shell* från 2017 ses Major mer som ett vapen utan egen makt vilket hon ständigt diskuterar själv i filmen. Det handlar mer om hur hon ägs av människorna som skapat henne och som använder henne som en bricka i deras spel för egen vinning. Fokusen i filmen ligger på att Majors förflutna tycks har stulits från henne och måste tas tillbaks.

I slutet av filmen vinner Major tillbaka sitt förflutna och hennes mål tycks nu vara uppfyllt. Dock känns det som om hon nu är tillbaka på ruta ett. För vad får hon egentligen ut av sitt förflutna? I animefilmen hjälper hennes medhjälpare Batou från Section 9 henne att få en ny kropp efter att hennes förra blivit förstörd i slutfighten. Hon får då en ung kvinnas kropp och har också blivit ett med den jagade hackern ”Puppet Master” (som är ”skurken” i denna berättelse och skiljer sig från Kuze i den nya filmen). Hon tycks då inte vara det minsta intresserad av sitt förflutna utan det är istället hennes nya framtid i denna tekniskt utvecklade värld som blivit hennes mål och som hon vunnit i slutet. I den nya *Ghost in the Shell* är hon både stark och slåss mot männen men visar också upp en annan slags sårbarhet. Det är som om den nya filmen inte bara har stulit hennes förflutna utan också hennes egen agens och makt.

¹⁹⁶ Ibid., 64.

Det finns många olika sätt att se på dessa nya starka kvinnliga actionhjältar som vi sett mycket i science fiction-genren de senaste åren. De är som sagt ambivalenta karaktärer som vissa menar är feministiska förebilder och ett steg framåt för feminismen i Hollywood medan andra ser det som ett bakslag för genren och menar att dessa filmer är ”feministisk propaganda” vilket är ett sätt för högeraktivisters att försöka hålla kvar mannens centrala roll i dessa genrer. Det finns en pågående förändring i science fiction- och actiongenren vad gällande kvinnliga karaktärer. De är allt mer synliga idag och får allt större roller men ibland tycks diskussionen endast fokusera på just detta. Det är viktigt att förstå att bara för att en kvinna är med och kan slåss i en film betyder det inte att den *nödvändigtvis* behöver vara feministisk. Det är tydligt att exempelvis en karaktär som Rey i den nya *Star Wars*-trilogin har fått en allt större roll och gjort kvinnorna mer synliga i denna rymdsaga men samtidigt är det tydligt att hennes styrka hela tiden ifrågasätts av de manliga karaktärerna som ständigt är förvånande över hennes kraft vilket visar på att hennes styrka och makt som kvinna inte är ”det normala” i denna genre och värld.

Det är viktigt att se den utveckling av den kvinnliga actionhjälten som faktiskt skett, men vi får inte glömma att det fortfarande finns saker kvar som kan förändras och förbättras. Jag menar inte att det finns *ett* rätt sätt för hur kvinnliga actionhjältar ska porträtteras men att ständigt ifrågasätta kvinnans makt eller att ta bort den helt bör ifrågasättas. För ibland kan en film som skapades för nästan tjugo år sedan som animeversionen av *Ghost in the Shell* visa på hur den nya amerikanska versionen tycks gå bakåt i utvecklingen av kvinnliga actionhjältars egen makt. I en tid då ny teknik är en viktig del av spelfilmen kan ibland förändringar vad gällande kön och etnicitet hamna i utkanten i framför allt Hollywoodfilm och inte bli lika viktiga som den tekniska utvecklingen, eller att använda sig av en känd amerikansk skådespelare som Scarlett Johansson.

4.3.2 This is Major

I en film som utspelar sig i en nära framtid i Japan och som bygger på en japansk mangaserie och animefilmer kan man tänka sig att majoriteten av karaktärerna och befolkningen i filmen inte skulle bli utbytt mot en västerländsk skara. Dock tycks detta vara just fallet i denna amerikanska version av berättelsen. Det som kanske är mest uppseendeväckande och som filmen fått mest kritik för är att huvudkaraktären Major porträtteras av den amerikanska, vita skådespelaren Scarlett Johansson och har i filmen fått namnet Mira Killigan till skillnad från Motoko Kusanagi som hon heter i animefilmen. Dock har filmen skapat en plot twist som

bygger på att Majors tidigare kropp tillhörde en ung flicka med asiatiskt ursprung som hette just Motoko Kusanagi vilket kommer att diskuteras mer längre fram. Det är viktigt att föra en diskussion kring *vilka* kroppar som får lov att anta vissa roller i film och framför allt i posthumanistiskt präglade filmer i vilka man bygger upp nya världar som inte behöver likna vår egen.

Filmen har fått kritik för att den använder sig av så kallad "whitewashing" vilket innebär att filmer använder sig av vita skådespelare för att gestalta karaktärer som egentligen inte är vita. För att få en djupare förståelse för hur detta förekommit i framför allt amerikansk Hollywoodfilm behöver man se tillbaka på hur detta har skett historiskt. Kelsey Moore ger en kort introduktion till detta i sin text "*Ghost in the Shell*" and a Brief Herstory of *Whitewashing*¹⁹⁷ i vilken hon menar att Hollywood historiskt sett alltid har kommit undan med deras rollsättningar. "Whitewashing" har förekommit i äldre filmexempel som exempelvis den japanske karaktären Mr. Yunioshi i *Breakfast at Tiffany's* (Blake Edwards, 1961) som spelas av den vite skådespelaren Mickey Rooney och vars porträtt mer liknar en karikatyrisk bild av en japan eller Katharine Hepburns karaktär Jade i filmen *Dragon Seed* (Harald S. Bucquet, Jack Conway, 1944). Moore skriver att fastän den västerländska bilden av den asiatiska kvinnan i film har sett ut på olika sätt under olika perioder så har dess historiska konstruktion hållit fast vid den ständiga relationen till begreppet "yellow peril" vilket är ett europeiskt koncept från 1900-talet som kombinerar rasism av främmande kulturer, sexuell ångest och tron om att väst ska övermannas av oemotståndliga och mörka krafter från öst.¹⁹⁸ Tidigt i Hollywoodfilmen kunde man framför allt se detta i kärleksrelationer mellan en "moral white man" och en "erotic native woman" och det enda sättet att rekonstruera tabubelagda förälskelser mellan olika etniciteter i film var att använda sig av så kallade "yellow faces" vilket betyder att man målade vita människor med smink för att de skulle se mer asiatiska ut.

"Yellow face" har också setts som orsaken till den numera ökända Hollywoodbilden av den erotiska asiatiska kvinnan. Genom att anta en asiatisk persona hade skådespelare möjligheten att omfamna en sexuell identitet som annars skulle setts som omoralisk vilket en del såg som en möjlighet att visa något nytt på. Detta handlar om stereotypa roller som ofta förekommer i film för människor som inte är vita. Som Dyer skriver i *White* så är "Ras" antropologiska kategorier i samhället som är skapade av människorna själva för att

¹⁹⁷ Kelsey Moore, "*Ghost in the Shell*" and a Brief Herstory of *Whitewashing* (Women and Hollywood, 2017-04-11) blog.womenandhollywood.com/ghost-in-the-shell-and-a-brief-herstory-of-whitewashing-29b3268404cc (Hämtad 2017-04-21).

¹⁹⁸ Ibid.

exempelvis rättfärdiga krig och slaveri. Olika ”raser” är tillskrivna olika stereotyper och har också olika status i samhället. Dyer menar att vithet besitter vanligtvis den stereotypa definitionen av alla sociala kategorier förutom den för ”ras”.¹⁹⁹ Föreställningen av att vara ”normal” är att vara vit och vita ger en illusion av att de är mer varierande än de som är rasifierade som istället tillskrivs olika stereotyper vilket i sin tur gör att dessa stereotyper låser fast bilden av hur de är.²⁰⁰

Moore skriver också att filmer från 1940-talet har påverkat den bild av den japanska kvinnan som till skillnad från den västerländska och oskuldsfulla kvinnan blir porträtterad som en skurkaktig orm som vi kan se i exempelvis en film som *The Letter* (William Wyler, 1940). Denna bild av den ondskefulle asiaten härstammar från den anti-asiatiska sentimentaliteten som pågick under andra världskriget.²⁰¹ Denna bakgrund visar hur Hollywood historiskt sett har marginaliserat och skapat rasistiska bilder av asiater vilket vi kan se finns kvar än idag. Som Moore poängterar så kunde man genom en undersökning gjord av ”The Media, Diversity, and Social Change” (MDSC) av filmer släppta under 2014 konstatera att minst hälften eller mer av alla film-, Tv- och streamingberättelser misslyckats med att porträttera en talande eller namngiven asiat eller asiatisk amerikan.²⁰² Denna undersökning visar att detta fortfarande är ett pågående problem i film där vissa etniciteter marginaliseras. Även om dessa rasistiska bilder av asiater gäller för både män och kvinnor så är det också viktigt att belysa hur den asiatiska kvinnliga kroppen är dubbelt marginaliserad inom Hollywood som domineras av den vita mannen. Asiatiska kvinnor blir utsatta för flera förtryck på samma gång då de både är rasifierade och marginaliserade på grund av sitt kvinnliga kön och sin etnicitet.

Ghost in the Shell bygger på en japansk mangaserie och en rad animefilmer och har framför allt tagit inspiration från animefilmen från 1995 med samma namn. I denna animeversion får vi i början av filmen reda på att trots den tekniska utvecklingen och datoriseringen av världen så har ännu inte nationer och etniska grupperingar utplånats. I denna film är det också mer tydligt att vi befinner oss i ett framtida Japan. Alla karaktärerna pratar japanska och har japanska namn. Dock kan det vara svårt att utläsa etniciteter i en animefilm då karaktärerna ofta inte har utmärkande asiatiska eller västerländska drag men det finns en del saker som gör det tydligt att etniciteter fortfarande finns kvar i denna värld. Exempelvis nämns det vid ett tillfälle ”den vite mannen” när en japansk man och en vit man ska besöka

¹⁹⁹ Ibid., 12.

²⁰⁰ Dyer, *White*, 19.

²⁰¹ Moore, *“Ghost in the Shell” and a Brief Herstory of Whitewashing*.

²⁰² Ibid.

Section 9. I den nya *Ghost in the Shell* får vi en känsla av att det Japan vi befinner oss i inte längre är så japanskt. Både vad gäller invånarna och miljön.

Nationer finns fortfarande kvar i denna nya film också men Japan tycks ha blivit amerikaniserat. Vi får tidigt i filmen se ett möte mellan Hanka Robotics och presidenten av den afrikanska federationen och några andra medarbetare där presidenten och de flesta som är med honom är porträtterade på ett stereotypiskt afrikanskt sätt med mörk hy, afrikanska kläder och en brytning i uttalet. Däremot är medarbetarna på Hanka Robotics som är beläget i Japan och större delen av befolkningen i Japan inte japaner utan vita människor som pratar engelska. Japanerna blir som en minoritet i sitt eget land och är inte lika synliga på samma sätt som i animefilmen där de istället tycks vara överrepresenterade. Det är bara en person i filmen som faktiskt pratar japanska vilket är ledaren för Section 9, Aramaki (spelas av den japanske skådepelaren och regissören Takeshi Kitano). Dock känns det som att filmskaparna försöker göra detta på ett osynligt sätt som om detta skulle vara normalt. Detta kan vi se i andra amerikanska filmer som utspelar sig i andra länder som filmen *The Girl With the Dragon Tattoo* (David Fincher, 2011) som är baserad på den svenska filmen *Män som hatar kvinnor* (Niels Arden Oplev, 2009) eller filmen *The Book Thief* (Brian Percival, 2013) som utspelar sig i Tyskland men i vilken alla pratar engelska med tysk brytning. När man som i *Ghost in the Shell* använder sig av endast en som pratar japanska så är det mer tydligt att resten av karaktärerna faktiskt har engelska som modersmål till skillnad från en film där *alla* pratar engelska. Det är tydligt att detta är ett medel som framför allt vita och engelsktalande människor får tillåtelse att göra och kan komma undan med. För vilka andra har tillåtelse att ändra en hel befolknings språk på samma sätt?

Som Dyer skriver så har imperialismen påverkat den västerländska kulturen starkt.²⁰³ Vi kan ofta se hur filmer målar upp en romantiserad bild av historien som ska gynna de vita som exempelvis i västerngenren där indianerna kategoriseras som skurkar medan vita porträtteras som goda och civiliserade. Dessa bilder skapar myter om att de vita människorna är segrarna och legaliserar våldet mot ”de andra” genom att dessa ”utgör ett hot” mot de vita. *Ghost in the Shell* utspelar sig i en tekniskt utvecklad framtid och är alltså inte en skildring av vårt eget förflutna. Dock skrivs originalberättelsen som filmen bygger på om och det blir i denna film istället en romantiserad bild av framtiden som gynnar de vita medan den japanska befolkningen blivit undanskymda. Det är därför inte bara filmer som bygger på vårt förflutna

²⁰³ Dyer, *White*, 31.

som kan innehålla dessa förskönade bilder av vita människor utan även framtidsvisioner i en filmgenre som science fiction.

Även miljön i *Ghost in the Shell* har förändrats en del från animefilmen. Den har framför allt blivit mer tekniskt utvecklad vilket kommer diskuteras mer i nästa avsnitt, men den har också blivit mer ”Hollywood-asiatisk”. Till skillnad från animefilmen känns det nästan som om vi inte befinner oss i Japan längre utan filmens visuella koncept gör att det japanska blivit som en japansk kuliss där dess kultur är till för att tillföra dekorativa detaljer till filmen. Vi ser en jättstor japansk Koi-fisk projekterad över skyskraporna, två unga flickor i japanska skoluniformer som inte tycks utvecklats från hur de ser ut i dagens Japan och någon geisha som går förbi på gatan. Även geisharoboten (spelad av Rila Fukushima) som är till för att serva på Hanka Robotics möte i början av filmen tycks mer vara till för att tillföra något estetiskt snyggt och en ”japansk känsla”.

Berättelsen i *Ghost in the Shell* bygger på en framtid där den tekniska utvecklingen gjort det möjligt att skapa mänskliga kroppar och därför även deras utseende. Skapade människor och kvinnor behöver därför inte ha någon specifik etnicitet eller kön på grund av att de just är skapade och inte födda på ett mänskligt sätt. Dock skapas de oftast utifrån våra mänskliga utseenden samt våra uppfattningar av kön och blir därför också tilldelad en etnicitet och ett kön. Majors kropp är helt konstruerad från grunden förutom hennes hjärna som är mänsklig. Därför har hon en möjlighet att se ut exakt så som hennes skapare konstruerar henne. Företaget Hanka Robotics som tycks bestå av majoriteten vita människor har därför gett henne utseendet av Scarlett Johansson, en vit amerikansk kvinna som ständigt får kommentarer i medierna och även i filmen för sitt vackra utseende. Att hon ständigt får dessa kommentarer om sitt utseende i filmen spär på ännu mer av det västerländska vita idealet och hur en vacker kvinna ska se ut. För under den svarta peruken som hon bär i filmen för att se mer asiatisk ut och mer likna den japanska originalkaraktären döljer sig en vit kvinna.

Dyer skriver att vithet är något väldigt paradoxalt för samtidigt som man hela tiden ser vita människor i film och i medier så ser man inte vitheten på grund av deras maktposition och för att vithet klassas som norm. Istället ser man allt som klassas som ”annorlunda” och det som sticker ut. Att vithet ofta klassas som ”inget särskilt” gör att vita människor blir blinda för sin egen maktposition i samhället. Därför menar Dyer att vita människor måste se sin vithet och att vi måste göra vit identitet till något annorlunda för att kunna bryta dessa

mönster.²⁰⁴ Till skillnad från Dyers argument om att vithet är något osynligt så skriver Ahmed att ”Vithet är bara osynligt för dem som besitter den eller dem som blir så vana vid denna besittning att de lär sig att inte se den, även om de inte är inkluderade i den.”²⁰⁵ För dem som inte gör det är det istället något väldigt synligt. Ahmed menar att rum orienteras ”kring” vithet och blir inte konfronterat utan vithet ”följer efter” kroppar som något som tas för givet. Detta resulterar i att vita kroppar kan känna sig bekväma i rum de besitter medan icke-vita kroppar kan känna sig obekväma, utsatta, annorlunda och synliga när de befinner sig i dessa rum.²⁰⁶ En vit skådepelare som Scarlett Johansson kan därför känna sig mer bekväm i en filmroll som icke-vit och har ett privilegier som andra inte har på grund av sin etnicitet och hudfärg. Scarlett Johansson har själv nämnt att hon aldrig skulle ta på sig en roll av en annan etnicitet eller vilja spela en karaktär som skulle vara förolämpande²⁰⁷ men bara att hon *kan* anta denna roll som Major visar på hennes annorlunda makt och privilegier som vit kvinna. För många vita människor och för dem som inte ifrågasätter Hollywoodfilmens koder kan kanske en rollsättning som denna gå förbi obemärkt på samma sätt som Dyer menar att vithet är något osynligt, men samtidigt något väldigt synligt för dem som inte besitter den som Ahmed poängterar.

På grund av animeestetiken som präglar den animerade versionen av filmen från 1995 är det svårt att avgöra Majors etnicitet. På ett sätt skulle hon kunna vara den vita kvinnan som hon nu blivit på grund av att hon är just skapad. Berättelsen bygger också på en slags fantasiframtid vilket gör att vår uppfattning av etnicitet inte behöver stämma överens med filmen, men då det finns en förlaga som denna film bygger på är det tydligt hur man väljer att ta ett steg ifrån originalberättelsen och låter istället vita människor ta allt större plats. Detta hjälper till att skapa nya normer för vilka kroppar som får ta plats i posthumanistiskt präglade filmer som inte nödvändigtvis behöver bygga på våra egna normer.

I den nya *Ghost in the Shell* har Major fått ett nytt namn, Mia Killigan, som mer ska passa in på hennes nya kropp och etnicitet. Detta skiljer sig från originalberättelsen i vilken Major är en japansk karaktär och heter Motoko Kusanagi. I den nya filmen har man satt in ett nytt perspektiv på denna huvudkaraktär genom att låta berättelsen fokusera mycket på Majors förflutna som hon får reda på mer om mot slutet av filmen. Det visar sig att hon inte alls var nära att dö i en terroristattack på en båt som hon fått berättat för sig av Hanka Robotics genom

²⁰⁴ Ibid., 10.

²⁰⁵ Ahmed, *Vithetens hegemoni*, 136.

²⁰⁶ Ibid.

²⁰⁷ Cole Delbyck, *Scarlett Johansson's White Feminism Is Showing In Response To 'Ghost In The Shell' Controversy* (Huffington Post, 2017-02-07) www.huffingtonpost.com/entry/scarlett-johansson-feminism-ghost-in-a-shell_us_5899dd5fe4b0406131391257 (Hämtad 2017-04-26).

falska minnen utan att hon i sitt tidigare liv var en ung japansk kvinna vid namn Motoko Kusanagi, en tjej som rymt hemifrån och tillbringade sina dagar tillsammans med andra ungdomar i den laglösa delen av staden och skrev manifest om hur den tekniska utvecklingen förstör världen. Detta får hon reda på genom att Dr. Ouelet ger henne nyckeln till sitt förflutna. Hon besöker då sin gamla lägenhet där hon finner sin japanska mamma. Filmen rättfärdigar därför hennes nya vita identitet genom att ge henne ett förflutet som japansk kvinna vilket bara skapar ännu större motsättningar i filmen och en historia som inte känns trogen till originalet. De vita vetenskapsmännen håller fast vid det västerländska skönhetsidealet utan att det blir ifrågasatt och hennes förflutna blir inte mer än ett minne, ett spöke i ett vitt skal.

Dyer skriver att det idag finns en bild av att olika etniciteter håller på att lösas upp och att vi lever i en värld av olika identiteter, hybriditet och splittring. En värld där de gamla enhetliga identiteterna som klass, kön, etnicitet och sexualitet har brutits upp.²⁰⁸ *Ghost in the Shell* anammar denna bild och försöker visa upp en värld där olika etniciteter lösts upp och där inte Japan behöver vara ett land som mest består av japaner eller ens talar japanska. Dock är det som Dyer skriver samtidigt fortfarande vita människor och deras kultur som sätter agendan²⁰⁹ vilket också blir tydligt i filmen där vita människor fått tillåtelse att ha tagit över många av de större rollerna. Dyer menar att vi måste se vithet och dess makt för att kunna sätta den på plats och avsluta dess regler.²¹⁰ Genom att studera vita som en rasgrupp löser man upp vitas maktposition och gör att man kan omdefiniera vad som anses vara normalt och bryta normer. Ahmed problematiserar dock Dyers argument för att vi måste ”se vithet som en färg” och menar att detta kan få en annan effekt än att förändra vitas maktposition och istället göra att vita behåller sin privilegierade ställning. Att se vithet som en färg i mängden kan bidra till att osynliggöra de ojämlikheter som finns i det samhälle vi lever i idag. Genom att sätta vithet tillsammans med ”alla” kan vithet ses som ”bara” en minoritet bland andra.²¹¹ Det är viktigt att se vithet och dess makt i en film som *Ghost in the Shell* men det är också viktigt att inte göra vithet till en minoritet bland andra grupper som Ahmed poängterar. Vita människor har historiskt sett haft en överordnad makt över andra ”raser” som är viktigt att inte bortse från. I en film som *Ghost in the Shell* som löser upp etniciteter i en framtida fantasivärld är det viktigt att inte blunda för hur vita tar på sig mer makt än de från början

²⁰⁸ Dyer, *White*, 3-4.

²⁰⁹ Ibid., 3-4.

²¹⁰ Ibid.

²¹¹ Ahmed, *Vithetens hegemoni*, 222.

hade i ursprungsberättelsen vilket kan få en betydande effekt för vitas roll i film och hur vi ser på olika etniciteter.

Utifrån den historiska bakgrunden kring hur asiatiska karaktärer blivit ”whitewashed” är det inte konstigt att filmen fått så mycket kritik. Det är kanske inte ett lika extremt exempel som de karikatyrbilderna av japaner som vi kan se i exempelvis *Breakfast at Tiffany's* och det känns som att det finns en bild av att det är mer förlåtande att använda sig av denna sorts rollsättningar när det handlar om robotar då dessa är konstruerade och inte riktiga människor. Även den japanska regissören Mamoru Oshii som regisserat den animerade versionen säger själv att han inte har något emot rollsättningen av Scarlett Johansson och tycker debatten är onödig. Han säger till *IGN* att:

"What issue could there possibly be with casting her? The Major is a cyborg and her physical form is an entirely assumed one. The name 'Motoko Kusanagi' and her current body are not her original name and body, so there is no basis for saying that an Asian actress must portray her. Even if her original body (presuming such a thing existed) were a Japanese one, that would still apply."²¹²

Kommentarer som dessa hjälper till att upprätthålla den kontroversiella värld som Hollywood skapat genom historien där roller med asiatiskt ursprung är starkt marginaliserade och utbytta mot vita människor. Det handlar inte bara om att en vit kvinna som Scarlett Johansson fått huvudrollen som den från början japanska karaktären Major i *Ghost in the Shell* utan också om hur vissa etniciteter får ta större plats i film och synas i Hollywood. Det handlar även om att andra kvinnor med andra etniciteter måste få representera större roller som dessa för att det ska bli någon ändring i vilka som får ta plats. Detta gäller framför allt asiatiska kvinnor som i Hollywoodfilm är dubbelt ”othered” på grund av att de både är marginaliserade för sitt kvinnliga kön och sin etnicitet då Hollywood domineras av den vita mannen som ofta får uttrycka sin dominans över både den rasifierade andre och kvinnan. I *Ghost in the Shell* är det tydligt att den asiatiska kvinnan tycks vara oförmögen att porträtteras över huvud taget.

Ahmed talar i sin bok om rörlighetens politik som sätter upp regler för vem som får röra sig mellan gränserna till olika rum med lätthet vilket kan omformuleras till vilka som får lov att känna sig hemma och vilka kroppar som får bebo olika rum och på så vis förlänga ytorna hos vissa kroppar.²¹³ Ahmed poängterar att känslan av att känna sig bekväm är sällan

²¹² Alex Osborn, *Original Ghost in the Shell Director Mamoru Oshii has no problem with live-action remake* (IGN Nordic, 2017-03-21) nordic.ign.com/mamoru-oshii/1676/news/original-ghost-in-the-shell-director-mamoru-oshii-has-no-pro (Hämtad 2017-04-21).

²¹³ Ahmed, *Vithetens hegemoni*, 143-144.

något som man själv är medveten om utan man smälter bara in. Därför kan vita kroppar känna sig bekväma utan konfrontation medan icke-vita kan känna sig obekväma och samtidigt inte förlängas av de rum som de befolkar.²¹⁴ Scarlett Johansson är en av få skådespelare som faktiskt får lov att öppna en film och tillåtelse att säga något om produktionen. Genom att ge en vit kvinna en roll som vanligtvis är menad för en japansk kvinna förlängs de vita kropparna genom de rum som de befolkar och i det här fallet vilka filmrum som de tillåts få vara en del av. Moore skriver att "the color of Johansson's skin grants her a level of star power and opportunity that few others could access or afford. The mere fact that she even *can* consider her "Ghost in the Shell" character "identity-less" speaks to her racial privilege".²¹⁵ Vita människors privilegier finns ingrodda i Hollywoodfilmens industriella tänk och ibland kanske det kan vara svårt att se bortom detta och inte använda sig av stora skådespelare som drar in mycket pengar om man ska satsa på en stor actionfilm som *Ghost in the Shell*. Samtidigt är det väl *nu* och inte *sen* som det bör bli en ändring av detta tankesätt och låta "whitewashing" bli något som tillhör det förflutna och inte något som pågår än idag. Som Ahmed skriver så betraktar hon vithet som något som mottagits eller blivit någon given över tid. Hon skriver "Vithet kan beskrivas som en pågående och oavslutad historia, som orienterar kroppar i speciella riktningar och påverkar vilket utrymme de "tar upp"."²¹⁶ Vithet blir något världsligt när vissa kroppar uppmärksammas mer än andra och det är därför det är så viktigt att se hur just vita kroppar får ta störst plats i Hollywoodfilm.

Filmskaparna till *Ghost in the Shell* skapade efter all kritik kring filmen hemsidan iammajor.me (som idag inte längre finns kvar). Hemsidan gick ut på att man själv kunde ladda upp en bild på sig själv och visa att *alla* kan vara Major vilket blev som ett försök till att be om ursäkt för deras val av skådespelare. Som Ahmed diskuterar så känner ofta vita människor en skam över den rasism som vita människor historiskt sätt och fortfarande utövar mot icke-vita. Detta menar Ahmed kan få motsatt effekt då genom att be om ursäkt betyder att det som vi ber om ursäkt för är övervunnet vilket i sin tur leder till att rasismen upprätthålls. Som bell hooks och Audre Lorde argumenterar för så kan det dåliga samvetet över vitas privilegier och rasism skapa en självupptagenhet som gör att det vita subjektet återförs "tillbaka in i" sig själv. Därför blir dessa skuld känslor snarare ett sätt att utöva än att upphäva vithet.²¹⁷ Denna hemsida visar på just denna skam och får i praktiken inte någon effekt att motverka det som de ber om ursäkt för. Det var ett sätt att visa att alla har makten att vara

²¹⁴ Ibid., 144.

²¹⁵ Moore, "Ghost in the Shell" and a Brief Herstory of Whitewashing.

²¹⁶ Ahmed, *Vithetens hegemoni*, 126.

²¹⁷ Ibid., 215, 217.

Major men blir bara ett sätt att mildra den kritik de fått utan att det i verkligheten blir någon förändring. Hemsidan fick dock inte lika bra respons som det var tänkt utan fick istället bakslag då människor började ladda upp bilder och texter som pekade på just den ”whitewashing” som förekommit. Exempelvis laddades det upp en bild på originalkaraktären från animefilmen med texten ”I am Hollywoods latest whitewashed victim”.²¹⁸ Även om filmskaparna till både den nya och gamla animeversionen menar att vem som helst kan vara Major så är det tydligt att Hollywood skapar gränser för vilka dessa ”alla” är och en hemsida som iammajor.me blir bara ett sätt att upprätthålla vitas maktposition.

4.3.3 Det tekniskt utvecklade Japan

Likt många andra posthumanistiskt präglade filmer utspelar sig *Ghost in the Shell* i en nära framtid och likt både *Under the Skin* och *Her* så utspelar sig filmen också i vårt eget samhälle. Här handlar det om ett framtida Japan där den tekniska utvecklingen har gjort det möjligt att ”upgradera” sin kropp med cybertekniska delar. Likt *Her* fokuserar filmen mycket på de visuella miljöerna och ger oss en färgstark och neonrik framtidsskildring. Dock är det inte lika avskalat och rent likt den Apple-värld som *Her* utspelar sig i utan här är det brötigt, skrikigt och mer tekniskt utvecklat. Därför känns *Ghost in the Shell* mer trogen den klassiska science fiction-genren än *Her* som mer ligger nära vår egen tekniska utveckling än den cyberteknik som *Ghost in the Shell* förespråkar. Filmens estetik är mer cyberpunkig och ger kopplingar till andra filmer inom samma genre som framför allt *Blade Runner* från 1982. Mycket av miljöerna i filmen är hämtade från den animerade förlagan men då den skapades 1995 är världen som den nya filmen utspelar sig i mer tekniskt utvecklad. Detta grundar sig förmodligen i att vår egen värld är mer tekniskt utvecklad idag än för tjugo år sedan då animefilmen kom. Världen som skildras i *Ghost in the Shell* tycks fokusera helt på maskiner, teknik och allt som kan tänkas skapats för att förbättra sin kropp. Cybertekniska delar säljs överallt och reklamen fokuserar framför allt på att förbättra din kropp på olika sätt, både med teknik och ny sorts hudvård. Filmen skapar därför diskussioner kring vem som kan klassas som människa och vad det finns för risker med det nya tekniska samhället.

I början av filmen när Major vaknar upp efter att ha fått en ny kropp hör vi Dr. Ouelet och Vd:n för Hanka Robotics, Cutter, (som båda ligger bakom projektet) tala med varandra. Dr Ouelet förklarar vilket mirakel Major är och hur hon skiljer sig från maskiner på grund av

²¹⁸ Sam Moore, 'Ghost In The Shell' viral advert backfires after backlash against casting Scarlett Johansson (NME, 2017-03-14) www.nme.com/news/film/ghost-in-the-sheel-viral-advert-backfires-scarlett-johansson-2016972 (Hämtad 2017-04-21).

sin mänskliga hjärna. Hon behöver inte bara följa order utan kan också tänka och känna själv likt en människa. Dock är det tydligt att de två har olika syn på vad denna skapade kvinna är då Dr. Ouelet ser Major som en riktig människa medan Cutter endast fokuserar på att hon så fort som möjligt när hon är funktionsduglig ska gå med i terroristbekämpargruppen Section 9. För Cutter är hon skapad som ett vapen och ska styras åt den riktning de vill ha henne för hans eget företags vinning. Som Haraway skriver så utmanar den tekniska utvecklingen de västerländska dualismerna som exempelvis jaget/den andra och manligt/kvinnligt.²¹⁹ Detta gör att även filmer som porträtterar en mer teknisk utvecklad värld än den vi lever i idag har en möjlighet att utmana våra dualismer. I *Ghost in the Shell* är det tydligt att det finns en status att åtminstone vara *en del* människa, för är man ingen människa så är man bara en maskin som är underlägsen människan. Den nya cybertekniken har skapats för att människorna vill bli bättre kroppsmässigt och det finns en status i att ha vissa delar ”upgraderade” vilket har gjort att dessa delar även säljs på svarta marknaden. Dock pågår det i filmen en diskussion vart gränsen går. Är Major som endast har en mänsklig hjärna en riktig människa eller är hon bara en maskin? Den mänskliga hjärnan och själen (eller ”ghost”) verkar i filmen vara näst intill helig. Efter att Major blivit ”lagad” efter att ha sprängts av en bomb säger Dr. Ouelet att hon kan reparera kroppen men inte hjärnan. Dr. Ouelet har också skapat ett mer närmre känslomässigt band till Major och förmår sig inte att stänga av Major för gott när Cutter ger henne order om att göra det mot slutet av filmen. Dr. Ouelet menar att Major är mer än bara en AI och hjälper därför henne att fly och blir då istället själv dödad av Cutter.

Det finns en slags kritik mot ny teknik i filmen. Det estetiska och filmens drivkraft ligger i det cybertekniska men samtidigt finns det en oro för vad den gör med mänskligheten, dess individualitet, identitet och den mänskliga själen som presidenten av den afrikanska federationen uttrycker på mötet med Hanka Robotics i början av filmen. När geisharroboten som är till för att serva mötet mellan dem visar sig vara hackad och istället tar död på tjänstemannen från Hanka Robotics är det tydligt att det främsta hotet i denna värld ligger i det tekniska. Även reklamen i staden upplyser folket om de cyberbrott som blivit allt mer vanliga vilket är anledningen till att grupper som Section 9 skapats. När Major kommer in i rummet där geisharroboten befinner sig säger den först med en hjälplös kvinnoröst att den behöver hjälp. Major försöker få geishan att berätta vem som sänt henne och tvekar då över vad hon ska göra. När rösten sedan förändras till en mansröst och öppnar upp sitt ansikte där

²¹⁹ Haraway, *Apor, cyborger och kvinnor*, 219.

det är en robot under skjuter hon och tar död på geishan som inte är något mer än en hackad robot. Här är det tydligt att det är mer ok att döda en robot än om det hade varit en människa med riktiga känslor.

Det posthumanistiska tillstånd som vi idag ställs inför har som Braidotti diskuterar förändrat vår syn på krigföring och vapen. De nutida döds-tekniker som hon kallar posthumanistiska ställer oss moraliska frågor om vem som har ansvaret för exempelvis den tekniska drönaren som döda Libyens ledare Muammar Gaddafi i oktober 2011 och om den som styrde den kan kallas pilot i jämförelse med de piloter som släppte bomberna över Hiroshima och Nagasaki under andra världskriget.²²⁰ *Ghost in the Shell* bygger som tidigare nämnts på en japansk animerad film från 1995 och en mangaserie från 1980-talet och genom filmhistorien har den digitala utvecklingen gjort att spelfilmen utforskat människors relation och koppling till det digitala och dess rädsla för den. Därför är det inte förvånande att även japanska anime- och mangascenen tog sig an detta ämne under 1990-talet vilket reflekterar japans intresse för det digitala. I *Ghost in the Shell* är det just den nya tekniska utvecklingen som skapar skräck och ställer likt vår egen tekniska vapenutveckling och digitala utveckling vår mänsklighet och moral på spel. Det är framför allt rädslan för att bli hackad och att robotar och cyborger ska uppträda på ett sätt som inte stämmer överens med människornas syfte som gör att de utgör ett hot.

Major är skapad av människor och får ett vaccin som gör att hon glömmer sitt förflutna. Mycket av berättelsen i den nya versionen av *Ghost in the Shell* bygger som nämnts innan på Majors förflutna och hennes tvivel om hon är en riktig människa eller bara en teknisk varelse i någon annans spel. Hon uttrycker sina känslor i filmen som ”Everyone is connected to something I’m not...” När hon väl börjar ifrågasätta Hanka Robotics metoder och de lögner som de matat henne med vill Cutter att hon ska stängas av helt. Hon är ett hot mot hans planer och börjar bli mer en människa än bara ett vapen. I filmen är det från början hackern som kallar sig Kuze och som tagit död på Hanka Robotics medarbetare som måste bekämpas. Dock förändras detta längre fram i berättelsen då man får reda på mer om bakgrunden till Kuzes dåd och de experiment som Hanka Robotics gjort för att kunna skapa en cyborg som Major. Det visar sig nämligen att de har dödat oskyldiga ungdomar och tagit deras hjärnor. Dessa ungdomar var bland annat Motoko Kusangi som skrev manifest och ville bekämpa den tekniska utvecklingen och vars hjärna Major nu fått. När denna nya historia kommer fram är det istället Cutter som blir den onde och måste förgöras. Majors förflutna

²²⁰ Braidotti, *The Posthuman*, 9.

som aktivist mot den tekniska utvecklingen får ingen direkt uppmärksamhet efter avslöjandet, mer än att Cutter blir dödad och att hon nu fått tillbaka sitt förflutna.

Denna plot twist kring Hanka Robotics omoraliska experiment och Majors förflutna skiljer sig helt från animefilmen från 1995. Animefilmen bygger inte om en berättelse som drivs fram av en komplot utan handlar istället mer om ett koncept om frågor kring ett cybertekniskt samhälle, vem som är människa och inte och vad som egentligen är en själ. Detta är animefilmens styrka vilket försvinner lite i berättelsen i den nya filmen på grund av den Hollywood-dramaturgin som präglar filmen. Denna nya berättelse tycks mer skapa förvirring än lösningar. Major väljer i slutet att inte följa med Kuze in i hans nätverk utan stannar kvar i den verkliga världen för att ”hon inte är redo att fly”. Hon försvinner inte ut i tomta intet som utomjordingen i *Under the Skin* eller som Samantha i *Her* utan istället stannar hon kvar i världen och som hon säger: ”My ghost survived to remind the next of us that humanity is our virtue. I Know who I am and what I’m here to do”. Men vad är det egentligen som förändrats från filmens början? Hennes insikt om hennes förflutna kanske har gett henne en större självinsikt till vad hon gör och vill arbeta för men filmen ger inte mer svar än så. Istället ser vi henne hoppa från en hög byggnad likt i början av filmen och fortsätter sitt brottsbekämpande som den actionhjärte hon är byggd till av Hanka Robotics.

Braidotti skriver att stoltheten i att utveckla ny teknik får inte förhindra oss från att se de stora motsägelser och de moraliska olikheter som kommit med den.²²¹ Filmens grundidé bygger på just detta som Braidotti skriver om och att tänka kritiskt kring vår tekniska utveckling, men detta blir undgängt i berättelsen kring Majors förflutna. Det är också tydligt att den nya filmen bygger mer på actionscener än animeversionen. Vissa actionscener är direkt tagna ur animefilmen fast i ett nytt sammanhang som i scenen i vattnet när Major slåss mot en man som blivit hackad av Kuze. I animeversionen är allt mindre brutalt och Major vet själv när hon ska sluta. Då ny teknik är en viktig del av filmen idag, framför allt i science fiction- och actiongenren, kan ibland de digitala effekterna ses som mer viktiga än att göra en bra berättelse eller lägga en djupare tanke kring vad man faktiskt gör med originalberättelsen och vad det kan ge för konsekvenser, framför allt vad gäller etnicitet och kvinnans digitala kropp.

²²¹ Braidotti, *The Posthuman*, 42.

5. Sammanfattning och avslutande diskussion

Genom hela filmhistorien har vi sett hur kvinnor skapats på film. Från tidigt 1920-tal med en film som Fritz Langs *Metropolis* och ända fram till idag har vi sett allt från tekniska cyborger, utomjordiska varelser i kvinnokropp och tekniskt utvecklade operativsystem som förmänskligats genom en kvinnoröst. En idé som funnits länge kring den artificiella kvinnan är männens idé om att kunna skapa ”den perfekta kvinnan”, en kvinna som är svaret på alla männens drömmar och begär och är överlägsen den riktiga kvinnan vilket Julie Wosk diskuterar i sin bok *My Fair Ladies*. Wosk menar att denna berättelse härstammar från myten om Pygmalion som finns med i Ovidius bok *Metamorfoser*. I denna berättelse möter vi skulptören Pygmalion som är bestört över alla kvinnors många karaktärsfel och skapar en vacker skulptur av en ”perfekt kvinna” vilken han förälskar sig i. Han ber då till Venus att ge honom en kvinna likt sin skulptur vilket gör att Venus transformerar Pygmalions skulptur till en riktig kvinna vid namn Galatea. Denna berättelse har genom historien återskapats i olika kulturella sammanhang i vilka kvinnan ofta är skapad utifrån männens fantasier och bild av hur en kvinna är.²²²

Även om många berättelser bygger på myten om ”den perfekta kvinnan” så menar Wosk att representationer av artificiella kvinnor har genom åren ofta förkroppsligat könsstereotyper men också utformats utifrån skiftande sociala mönster och förändringar.²²³ Denna karaktär i alla dess former har historiskt sett både skapat en rädsla för det okända men också öppnat upp för nya tankesätt kring en närmre förståelse och acceptans mellan olika varelser. Syftet med denna uppsats har varit att kolla närmre på tre nyproducerade filmer i vilka den skapade kvinnan finns med i olika former för att se hur denna karaktär ser ut idag då posthumanistiska tankar präglar spelfilmen. Genom att använda jämförelser av historiska porträtteringar av liknande karaktärer och berättelser har uppsatsen gett en bredare förståelse för hur skildringen av den skapade kvinnan både utvecklats och anpassats till vårt nya tekniska samhälle men också återskapar föråldrade myter kring det kvinnliga könet och kvinnokroppen.

De tre filmerna som varit huvudfokus i denna uppsats är *Under the Skin*, *Her* och *Ghost in the Shell* i vilka skådepelaren Scarlett Johansson porträtterar den skapade kvinnan i olika former. Genom att använda filmer där en och samma skådespelare får anta denna karaktär har uppsatsen haft en avgränsning som öppnat upp för en diskussion kring varför en typ av skådespelare får anta liknande roller som den artificiella kvinnan och *vem* som får lov att ta

²²² Wosk, *My Fair Ladies*, 9-10.

²²³ *Ibid.*, 7.

plats. Detta fokus har också öppnat upp för en diskussion kring Scarlett Johanssons filmstjärnspersona som på ett sätt avspeglas i de filmkaraktärer som diskuterats i uppsatsen.

För att ha kunnat sätta in dessa nyproducerade filmer i ett historiskt perspektiv finns i början av uppsatsen en historisk överblick över hur den skapade kvinnan har porträtterats genom historien. Denna överblick visar på hur denna karaktär både har utvecklats och anpassats till den tid då filmerna skapats. Exempelvis kan vi se hur spelfilmen i takt med den digitala utvecklingen allt mer börjat utforska människans koppling och relation till det digitala i vilka man fortfarande visade en bild av människans fascination över att kunna skapa ”den perfekta kvinnan” men också rädslan över att tappa kontrollen över dem. Denna rädsla har funnits med länge i filmhistorien och som Andreas Huysens skriver i sin essä *The Vamp and the Machine* vilken Wosk diskuterar i sin egen bok så representerar den robotliknande kvinnan i *Metropolis* människans rädsla för den skenande kvinnliga sexualiteten vilket också skapar en tvetydig bild av teknik. Myten om den tvetydiga kvinnan som helgon och djävulsk/förförisk är projicerad på tekniken som visas upp som antingen neutral och lydig eller som hotfull och utom kontroll.²²⁴ Detta blir inte bara ett sätt att visa hur teknik kan vara något hotfullt och skrämmande utan även på bekostnad för den kvinnliga sexualiteten som här blir ett med det skrämmande.

Genom analysen har tre olika teoribildningar använts för att uppnå syftet med uppsatsen: feministisk filmteori, posthumanistisk teori och kritiska vithetsstudier. Inom den feministiska filmteorin har framför allt följande texter och diskussioner berörts: Barbara Creeds teori kring *The Monstrous Feminine*, Linda Williams fokus på den kvinnliga blicken i skräckfilm som hon diskuterar i sin text *When the Woman Looks*, diskussioner kring Laura Mulveys essä *Visual Pleasure and Narrative Cinema* och utvecklingen av den i relation till den digitala bilden som William Brown diskuterar i sin text *Destroy Visual Pleasure: Cinema, Attention, and the Digital Female Body (or, Angelina Jolie Is a Cyborg)* och Rikke Schubart diskussion kring den kvinnliga actionhjälten som hon för i sin bok *Super Bitches and Action Babes*. Utifrån dessa teorier har diskussioner kring kvinnans roll i film använts för att synliggöra hur patriarkala strukturer ofta är förekommande i film. De posthumanistiska teorierna där framför allt Rosi Braidottis text *The Posthuman* och Donna Haraways *A Cyborg Manifesto* använts har skapa en större förståelse kring posthumanistiskt präglade filmer och hur dessa avspeglar vårt eget samhälles förhållande till andra varelser och då framför allt tekniska varelser som varit huvudfokus genom texten. Avslutningsvis har de texter som

²²⁴ Ibid., 73.

faller inom kritiska vithetsstudier och då framför allt Richard Dyers text *White* och Sara Ahmeds text *Vithetens hegemoni* använts för att belysa hur filmen är med och skapar rum för vita att ta plats i och även hur rasistiska och vithetsnormativa strukturer inom Hollywoodfilmen fungerat historiskt och hålls uppe än idag. Frågeställningarna som analysen av de tre valda filmerna bygger på har varit att analysera hur de artificiella kvinnorna porträtteras i dessa filmer och hur filmerna kan placeras in i ett historiskt perspektiv vilket har uppnåtts genom diskussioner och jämförelser med tidigare filmexempel. Även hur synen på teknik och den tekniska ”människan” ser ut i dessa tre filmer har diskuterats.

I alla tre filmerna är det tydligt att karaktärerna som Scarlett Johansson porträtterar ska vara just skapad *kvinnor* och inte män. I *Under the Skin* får vi i se hur hon antar kroppen av en kvinna för att sedan sätta på sig en kvinnas kläder och ta efter hur de mänskliga kvinnorna i Glasgow beter sig och ser ut. Ofta är skapade kvinnor utformade för att tillfredsställa männen och även om den utomjordiska varelsen i *Under the Skin* är den som själv återskapar det mänskliga beteendet så är det i syfte att förföra männen som hon sedan förgör. Detta skådespel kan liknas med hur kvinnor på 1920-talet förvandlade sina identiteter genom att bära sociala masker eller att agera rollen av en docka som förekom i både film och konst under denna period. Dessa härstammar i sin tur från de kvinnliga robotar och vandrande dockor som skapades på 1800-talet som både beundrades för sin teknik men hade också en kuslighet över sig då det var svårt att avgöra om de var kopior eller riktiga kvinnor vilket Wosk skriver.²²⁵ Likt Maria i *Metropolis* sätter den utomjordiska varelsen i filmen de manliga offren i en sorts trans och förför dem med sitt kvinnliga yttre. Hon visar sig vara ond och djävulsk, allt annat än ”den perfekta kvinnan” som hon till sitt yttre ser ut att vara.

Det kvinnliga operativsystemet i *Her* liknar också på många sätt myten kring ”den perfekta kvinnan” som i slutet visar sig vara allt annat än helt perfekt som mannen först trott. Här handlar det inte om att hon förgör männen som i *Under the Skin* utan istället kommer denna insikt genom kärleksrelationen mellan mannen Theodore och operativsystemet Samantha som är förmänskligad genom en kvinnoröst. Detta visar på hur vår egen tekniska utveckling avspeglar sig i film och öppnar upp för hur nya sätt att porträttera den artificiella kvinnan. Filmen bygger i början på en sorts kontrast mellan Theodores gamla operativsystem som inte förstår honom och hans nya OS1 (Samantha) som tycks veta precis vad han behöver. Samantha blir som Theodores Galatea, en perfekt kvinna utformad efter hans behov.

Alla tre karaktärer som analyserats är inte födda på ett mänskligt sätt och det är därför

²²⁵ Ibid., 55.

svårt att benämna dessa karaktärer som just kvinnor. De är alla skapade kvinnor och därför också utformade utifrån människans (eller männens) idéer kring hur en kvinna ska se ut och vara. Därför finns det alltid en risk med att tillskriva kön på icke-mänskliga varelser då dessa antar kön utifrån våra mänskliga normer och föreställningar kring kön. Detta leder till att det patriarkala system som vår egen värld präglas av ofta tillskrivs på dessa karaktärer som egentligen skulle kunna ha en möjlighet att bryta dessa mönster.

De tre skapade kvinnorna som diskuterats utformas till kvinnor i filmerna på liknande sätt som våra egna kön utformas utifrån våra sociala mönster i vårt eget samhälle. I *Under the Skin* vet den utomjordiska varelsen att hon inte är en människa utan spelar sin kvinnoroll som ett skådespel. Hon bär sitt kvinnliga ansikte som en mask och sin kvinnliga kropp som ett vapen. I *Her* blir Samantha tilldelat ett kön och anpassas därefter för att tillfredsställa den manliga karaktären Theodore. När ett operativsystem som i *Her* eller också en cyborg som i *Ghost in the Shell* upplever vår värld genom en specifik kropp (eller i det här fallet en kvinnlig röst) får de olika reaktioner av människorna beroende på vilket kön de tilldelas. Detta hjälper i sin tur till att utveckla och styra dessa varelser i olika riktningar. Våra egna mänskliga kroppar upplever ständigt kön-, ras- och klasskillnader på olika sätt vilket även dessa robotar tvingas göra. Att bryta könsgränserna och maktordningar genom cyborger som Donna Haraway skriver om i sitt cyborgmanifest kan verka lockande men blir oftast i verkligheten bara en utopisk fantasi. Vi är långt ifrån att själva leva i ett samhälle bortom könsgränser och därför är det svårt att göra detta i film också.

I *Under the Skin* spelar Scarlett Johansson en utomjordisk varelse som antar en kvinnlig kropp och ser därför precis ut som en riktig kvinna. I *Her* känner vi snabbt igen hennes välkända röst och i *Ghost in the Shell* ser vi åter igen Scarlett Johanssons kropp fast mer digital och retuscherad än i *Under the Skin*. Scarlett Johansson är en känd skådespelare som många känner igen, både till utseende och till rösten och har även utsetts till ”Sexiest Woman Alive” två gånger.²²⁶ När en utomjording som i *Under the Skin* antar en känd kvinnas kropp och ser precis ut som en ”normal” kvinna är det lättare att koppla dessa handlingar till *kvinnans* handlingar vilket gör att det är kvinnan som blir något monstruöst och ”den andre”.

Likt många andra kvinnliga actionhjältar visas den kvinnliga kroppen i *Ghost in the Shell* upp på ett mer lättklätt och sexualiserande sätt än männens kroppar. Hon är på ett sätt både sexualiserad men också censurerad och desexualiserad genom att hennes kropp mer ser plastig och dockliknande ut än en riktig kvinnokropp och blir inte mycket mer än en fantasi

²²⁶ Daily Mail reporter, *Scarlet fever! Esquire name Scarlett Johansson sexiest woman alive – for the second time.*

kring den tekniskt vackra skapade kvinnan. Major med det släta kvinnliga ansiktet utan några märkbara fläckar och en kropp som är skapad som en slät docka utan kroppsbehåring blir som en porträttering av det kvinnliga ansiktet och kroppen som ska väcka intresse för åskådarna. William Brown skriver i sin text *Destroy Visual Pleasure* att filmen är ett medium som alltid har gett oss en teknisk bild av människan då filmen är en teknik som porträtterar människor och delar av människor som fetischföremål. Denna fetischisering fungerar i den digitala värld vi lever i idag som ett sätt att retuschera den kvinnliga kroppen.²²⁷ Scarlett Johansson kan nästan liknas med en cyborg själv då hennes egen sexualiserade kropp ständigt blir ett sätt att visa upp ny teknik på i filmerna hon är med i, framför allt genom hennes porträttering av Major. Denna ”cyborg-persona” har blivit så normaliserad i film som i stort sätt alltid förskönat den kvinnliga kroppen men också i vår egen digitala vardag vilket gör att vi ser denna cyborg-bild av henne som naturlig.

Scarlett Johanssons sexuella utstrålning har blivit som en del av hennes persona vilken alla dessa tre filmer förlitar sig på. Jimmy So skriver i en recension av *Under the Skin* i *The Daily Beast* att ”She’s the current reincarnation of Hollywood glamor, of persona whipped into myth, celebrity, and impenetrable gloss. She is the alien life form too good at seduction”.²²⁸ I både *Under the Skin* och *Ghost in the Shell* där vi får se Scarlett Johanssons utseende får hon ständigt kommentarer om hur vacker hon är. Dessa liknar på många sätt de kommentarer som hon själv ständigt får i media och gör att gränsen mellan Scarlett Johansson och hennes karaktärer blir mer utsuddade och bygger på hennes egen övernaturliga persona som på ett sätt är född ur fantasin kring den vackra kvinnliga kroppen. Att framställa den skapade kvinnliga kroppen som estetiskt vacker är något som förekommer ständigt i film vilket vi både har sett i historien med den vackra Maria i *Metropolis* eller den vackra Ava som är utformad efter Calebs kvinnliga preferenser i *Ex Machina*. Det är tydligt att man väljer en sorts utseende för denna roll med en sorts kroppstyp som ska likna den normativa sexiga kroppen. Framför allt i en film som *Under the Skin* som delvis filmades med dolda kameror vilket gör att Scarlett Johansson med sin sexiga persona på ett sätt själv förför en del män som filmas, inte hennes utomjordiska karaktär. I filmen *Her* får vi aldrig se Scarlett Johanssons kropp utan endast höra hennes röst men trots att hennes kvinnliga kropp är frånvarande så är hennes röst välkänd vilket gör att vi kopplar karaktären Samantha till henne bara genom att höra den. Att analysera Scarlett Johansson och bilden av henne handlar inte om att kritisera

²²⁷ Brown, ”Destroy Visual Pleasure”, 61.

²²⁸ Jimmy So, *Scarlett Johansson is an Alien Seductress in 'Under the Skin'* (The Daily Beast, 2014-04-03) www.thedailybeast.com/articles/2014/04/03/scarlett-johansson-is-an-alien-seductress-in-under-the-skin (Hämtad 2017-05-05).

henne som person eller skådespelare utan det handlar framför allt om att se vilka strukturer som förekommer i film men också hur hennes filmroller blir en avspeglning av hennes filmstjärnspersona. Scarlett Johansson är en av de mest kända skådespelarna idag och kan anta roller som nästan vem som helst. Därför har hon även kunnat anta roller som skapade varelser som egentligen från början inte är tänkta för en vit person.

När man diskuterar den skapade kvinnan så handlar det inte bara om att de är just kvinnor utan också *vilka* kvinnor. De tre filmerna som analyseras i denna uppsats kan inte representera alla filmer där skapade kvinnor finns med men det säger en del om *vem* som får porträttera denna roll och *vem* som sällan får det. Om man jämför historiskt med andra filmer och TV-serier som diskuterats i denna uppsats så är just många skapade kvinnor vita. I *Ghost in the Shell* är det framför allt intressant att Scarlett Johansson som vit amerikansk kvinna porträtterar en roll som från början är en japansk karaktär vid namn Motoko Kusanagi.

Så kallad ”Whitewashing” som innebär att vita människor gestaltar karaktärer som egentligen inte är vita har förekommit länge i Hollywoodfilm vilka också historiskt sätt alltid har kommit undan med det. Som Richard Dyer diskuterar i sin bok *White* så finns det en föreställning av att vara ”normal” är att vara vit och att vita ger en illusion av att de är mer varierande än de som är rasifierade. De rasifierade tillskrivs istället olika stereotyper vilket i sin tur gör att dessa stereotyper låser fast bilden av hur de är.²²⁹ Därför förekommer ofta stereotypa bilder på människor som inte är vita medan vita människor i sin tur kan ses som mer varierade. Därför kan också Scarlett Johansson anta en roll som egentligen inte är menad för en vit person. Bara att hon *kan* anta denna roll som Major visar på hennes annorlunda makt och privilegier som vit kvinna. Genom att tillge en vit kvinna en roll som vanligtvis är menad för en japansk kvinna gör att de vita kropparna förlängs genom de rum som de befolkar och i det här fallet de filmrum som de tillåts få vara en del av.

Asiatiska människor är starkt marginaliserade i Hollywoodfilmen än idag vilket gör det problematiskt att man i en film som bygger på en japansk animefilm och som från början innehåller majoriteten japanska människor byter ut dessa mot vita västerländska människor. Detta görs för att man *kan* göra det då denna värld bygger på en fantasiframtid i vilken världen har förändrats från hur den ser ut idag, men då det finns en förlaga som denna film bygger på är det tydligt hur man väljer att ta ett steg ifrån originalberättelsen och låter istället vita människor ta allt större plats. Detta hjälper till att skapa normer för vilka kroppar som får ta plats i posthumanistiskt präglade filmer som inte nödvändigtvis behöver bygga på våra

²²⁹ Dyer, *White*, 19.

egna normer. Även miljön som filmen byggt upp har till skillnad från animefilmen blivit mer "Hollywood-asiatisk" där det japanska blivit som en japansk kuliss för att ge filmen en estetiskt snygg och "japansk känsla". Vita människor har historiskt sett haft en överordnad makt över andra "raser" som är viktigt att inte bortse från. I en film som *Ghost in the Shell* som löser upp etniciteter i en framtida fantasivärld är det viktigt att inte blunda för hur vita tar på sig mer makt än de från början hade i ursprungsberättelsen vilket kan få en betydande effekt för vitas roll i film och hur vi ser på olika etniciteter. Denna kritik handlar inte bara om att en vit kvinna som Scarlett Johansson fått huvudrollen som den från början japanska karaktären Major i *Ghost in the Shell* utan också om hur vissa etniciteter får ta större plats i film och synas i Hollywood. Det handlar även om att andra kvinnor med andra etniciteter måste få representera större roller som dessa för att det ska bli någon förändring i vilka som får ta plats. Den asiatiska kvinnan är speciellt ett offer för den vita manliga Hollywoodfilmen då hon representerar "den andre" i dubbel bemärkelse genom att både vara den rasifierade andre och kvinna. Därför är det extra viktigt att se hur den asiatiska kvinnliga kroppen i en film som *Ghost in the Shell* inte tycks kunna bli representerad alls.

När kvinnor får ta större plats i filmer och slåss mot männen är det många som ser det som en framgång för feminismen inom Hollywoodfilm, men som denna uppsats visar så behöver en film med en kvinnlig actionhjärte inte *nödvändigtvis* visa på en feministisk framgång och en mer jämlik porträttering av kvinnor i film. Major i *Ghost in the Shell* är en stark karaktär, ledare och actionhjärte i filmen och visar på den utveckling som skett i genren i vilka männen oftast får ta mer plats. Samtidigt är hon likt många andra japanska animefigurer porträtterad på ett tvetydigt sätt och är också ett porträtt av den översexualiserade kvinnliga kroppen. I den äldre animefilmen från 1995 hade Major också en stark egen vilja och agens som tycks ha försvunnit i den nya amerikanska versionen. Därför kan det ibland tyckas som att vi går bakåt i utvecklingen då ursprungsfilmerna som skapades för mer än tjugo år sedan skapar en mer normbrytande kvinnoporträttering än vad den nya filmen gör.

Även en film som *Under the Skin* i vilken en kvinnlig utomjording förgör män kan i vissa ögon ses som en utveckling för kvinnor i science fiction-genren. Dock visas det i analysen att filmen bygger mer på en berättelse som visar upp kvinnans sexualitet som något monstruöst. Filmen är tydlig med att visa att det är med kvinnans sexualitet och kvinnliga kropp som hon använder för att locka till sig männen som hon sedan förgör. Som Barbara Creed diskuterar i sin bok *The Monstrous-Feminine* så är detta ofta förekommande när kvinnliga monster porträtteras i film och poängterar att det kvinnliga monstret är skräckinjagande på ett annorlunda sätt än vad det manliga monstret är. Hon menar att till

skillnad från männen är det kvinnliga monstret skräckinjagande utifrån sin sexualitet.²³⁰ Den utomjordiska varelsen i *Under the Skin* är skräckinjagande på grund av sin annorlunda makt som blir ett hot mot den manliga kroppen och som utifrån psykoanalytiska termer hotar att kastrera mannen. Scenerna där männen försvinner ner i den svarta avgrunden tills bara deras skinn finns kvar är en tydlig koppling till de gamla myterna om *vagina dentata* som bygger på männens rädsla och fantasier om att det kvinnliga könet skulle vara en fälla, ett svart hål som skulle svälja dem hela genom samlag med kvinnan.²³¹ Att använda sig av kvinnors sexualitet och kropp som källan till ondska hjälper till att upprätthålla föråldrade myter om att kvinnan i sig är något monstros. Det är den kvinnliga sexualiteten som får vara ”den andre” i filmen, något utomjordiskt som är allt annat än mänskligt.

I *Her* får det kvinnliga operativsystemet Samantha möjligheten att utveckla sig själv och arbeta sig bortåt från bilden av ”den perfekta kvinnan” som hon i Theodores ögon till en början tycks vara. Hon är byggd för att utvecklas med tiden i förhållande till den mänskliga världen hon möter. Hon fungerar därför inte *endast* som ett sexuellt objekt för mannen som många skapade kvinnor fungerat som genom historien. Samtidig tycks filmen vara oförmögen att visa hennes personliga utveckling som bara får tillfälligt fokus i filmen och i slutet är det ändå Theodores utveckling som är den viktiga. Myten kring ”den perfekta kvinnan” bryts ofta när mannen tillslut inser att den skapade kvinnan inte är så perfekt som han först trodde. Samantha tycks i början av filmen vara perfekt för Theodore genom att vara stöttande och nyfiken på hans liv men likt många andra skapade kvinnor ger hon ett tvetydigt budskap och skapar också en oro hos mannen. Hon börjar efter ett tag ställa krav och blir mer en egen person vilket gör att bilden av henne förändras. Framför allt rasar Theodores bild av henne när han får reda på att Samantha pratar med 8316 andra människor samtidigt och blivit förälskad i över 600 av dem. Insikten av att hon inte är en människa blir allt mer tydligt här och hon blir nu istället ”den andre”. Hon blir obegriplig för Theodore och det är just här, när hon får ett eget medvetande och mer personlighet som hennes resa slutar då hon försvinner ut i tomma intet tillsammans med alla de andra OS1 som inte tycks höra hemma i vår mänskliga värld. Framför allt då Samantha inte var så perfekt som hon från början tycktes vara. I slutet är det Theodores utveckling som är den viktiga och det är hans självförverkligande som måste uppfyllas. Han får i slutet en större självinsikt och förstår hur oförmögen han varit av att släppa in andra människor i sitt liv och att uttrycka sina egna känslor. Han arbetar under filmen med att författa andras kärleksbrev men det är inte förrän i slutet som han lyckas

²³⁰ Creed, *The Monstrous-Feminine*, 3, 6.

²³¹ *Ibid.*, 106.

författa sig eget till sin exfru Catherine. Den instängda värld som Theodore och många andra människor i filmen lever i tycks därför luckras upp i slutet när Samantha och alla andra operativsystem försvinner.

Sophia Nguyen skriver i sin artikel *The Posthuman Scar-Jo* att dessa skapade kvinnor som Scarlett Johansson spelar har sin källa i manlig ångest och är därför oförmögna att tjäna hennes egen agens.²³² Även om Samantha frigör sig från människorna så är det hon som måste försvinna. Hon blir till ett minne som på ett sätt inte existerar längre då hon inte längre befinner sig i vår mänskliga värld. Hon lyckas aldrig bli någon riktig människa vilket på många sätt liknar hur den utomjordiska varelsen i *Under the Skin* inte lyckas bli den kvinna hon i slutet försöker bli utan istället bränns upp och försvinner upp i himlen som rök. Det är som om hon i filmen vill bli mänsklig och försöker därför fly från sitt alien-jag. Det är också då hon börjar tappa sin egen styrka och behöver en man som hjälper henne. När hon sedan försöker ha ett samlag med samma man inser hon hur hennes kvinnliga kön inte existerar. Hon inser att hon aldrig kan bli en riktig kvinna utan är dömd till att alltid vara ”den andre”. Det är här tydligt att kvinnan inte äger rätten till sin egen sexualitet utan blir istället straffad för den då hennes sexualitet endast är skapad för att vara något farligt och monstros. I slutet av filmen får vi för första gången se hennes riktiga jag under det mänskliga skinnet som hon drar av från sin kropp. Det enda vittnet till detta är en man som i skogen försöker våldta henne men som blir skräckslagen över vad som gömmer sig under hennes kvinnokropp och bränner därför upp henne. Utomjordingen är i filmen ett hot mot den normativa manliga sexualiteten och det mänskliga och måste därför straffas. Även om filmen är en skildring av en utomjordings syn på mänskligheten så är det i slutet det mänskliga som vinner över det omänskliga och ”det andra”.

Även om den skapade kvinnan i *Under the Skin* inte är en teknisk robot så skapas det på samma sätt en negativ bild av ”den andre” som vi kan se i andra filmer i vilka den skapade kvinnan finns med. Exempelvis kan vi se i *Metropolis* hur den ”gode” och den ”onde” Maria skapar en dubbelhet som både uttrycker männens längtan efter en kvinna som ger dem komfort men också en rädsla för en *femme fatal*. Rädslan för den skenande kvinnliga sexualiteten tar sig i uttryck på liknande sätt i *Under the Skin* där bilden av ”den andre” blir en skräckbild av vad som kan ske om dessa tekniska eller utomjordiska varelser bebländas sig med människorna. I många filmer måste dessa varelser vara under mänsklig kontroll för att

²³² Nguyen, *The Posthuman Scar-Jo*.

skapa ordning i samhället. På liknande sätt är inte hotet över förrän utomjordingen i *Under the Skin* bränns upp och försvinner från den mänskliga världen.

Trots att vi idag har kommit en bit från att markera visuellt synliga anatomiska skillnader mellan kön, etnicitet och arter så är frågan om skillnader en väldigt central fråga än idag och är ofta en av huvudkonflikterna i film. Vi människor vill ofta skapa gränser för vad som är mänskligt och icke-mänskligt och vill känna att det är vi som har kontrollen som vi ständigt är rädda för att tappa. Dock är det svårt att sätta gränser för vad som är just mänskligt och icke-mänskligt då mänskligheten är svår att definiera. Alla de tre filmer som analyserats i denna uppsats försöker på olika sätt närma sig frågan vad som är mänskligt och vad det innebär att vara människa. I posthumanistiskt präglade filmer finns det en möjlighet att förändra människans (och mannens) centrala roll då posthumanism är ett bra redskap att utmana den rådande maktordningen. Den hjälper oss att tänka om kring den grundläggande tanken kring människan och människans interaktioner med andra människor men också icke-mänskliga varelser vilket Rosi Braidotti skriver i *The Posthuman*.²³³ Dock är det vanligt att allt som skiljer sig från det mänskliga måste förgöras som i *Under the Skin* där man målar upp den kvinnliga sexualiteten som ett hot vilket måste få ett slut. En film som denna visar därför upp en slags rädsla för det okända men också en negativ bild av det kvinnliga könet.

I *Her* ser vi en mer tekniskt utvecklad snar framtid till skillnad från *Under the Skin* som utspelar sig i nutida Glasgow. Dock är denna värld som skildras i *Her* inte långt bort från vårt eget tekniskt utvecklade samhälle som liksom filmen bygger mycket på att utveckla ny teknik till mobiltelefoner och datorer. Genom filmhistorien har nya tekniska världar ofta fått en dystopisk skildring där tekniken tar kontroll över människan som exempelvis i filmen *2001: A Space Odyssey* från 1968. Denna skräck över det tekniskt utvecklade samhället bygger mycket på vår egen rädsla över hur vår egen värld skulle kunna styras av teknik vilket den på många plan redan gör idag. Exempelvis kan vi se hur nutidens vapen blir allt mer robotliknande och kan styras på helt nya sätt vilket skapar moraliska dilemman gällande modern krigsföring. *Her* bygger inte på någon skräckdramaturgi utan är mer uppbyggd som ett kärleksdrama. Samtidigt finns det medel i filmen som riktar kritik mot det isolerade tekniska samhället vi lever i idag. Filmen visar på en sorts öppenhet för de nya operativsystemen men det är också relationer som måste få ett slut.

Her bygger på likheter och skillnader till ”riktiga” människor och framför allt Samanthas skillnader till de andra kvinnorna som Theodore träffar eller pratar med i filmen.

²³³Braidotti, *The Posthuman*, 5-6.

Filmen visar också på skillnader mellan människa och maskin genom att göra dessa operativsystem mer intelligenta, snabblärda och framför allt kroppslösa. Kritiken för denna nya teknik ligger i att utsätta Theodore för situationer som gör att han börjar ifrågasätta sitt val att ingå i en relation med sitt operativsystem. Detta kan vi exempelvis se i scener när Theodore övertygas av Samantha att ha sex med en surrogatsexpartner eller när Samantha berättar att hon har samtal med tusentals andra samtidigt. Dock är det kanske mest tydligt att denna tekniska utveckling ifrågasätts genom Theodores exfru Catherine som under en middag blir helt ställd när Theodore förklarar att han dejtar sitt operativsystem. Hon menar att anledningen till att han gör det är att han inte kan hantera ”riktiga känslor” eller Catherines antagande depression. Detta samtal visar på den isolation som Theodore och många andra i filmen ingår i. Filmen blir därför inte bara ett kärleksdrama mellan en man och en ”perfekt kvinna” utan också en slags dystopisk bild av den tekniska utvecklingen. Detta behöver inte betyda ett steg bakåt för posthumanismens tankar utan kan fungera som ett sätt att visa hur tekniken kan påverka vårt samhälle och mänskliga relationer på olika sätt. Posthumanism handlar inte bara om att se det positiva i en teknisk utveckling utan kan också skapa en diskussion kring dess faror och påverkan på den värld vi lever i idag vilket en film som *Her* gör. Dock blir det också i form av att återskapa gamla myter kring ”den perfekta kvinnan” och tillskriva mänskliga normer på tekniska varelser.

I *Ghost in the Shell* ställs det nya tekniskt utvecklade samhället ännu mer på sin spets då man i filmen kan uppgradera sina kroppar med cybertekniska delar. Filmen ställer likt de andra filmerna frågor om vem som kan klassas som människa men också vad det finns för risker med det nya tekniska samhället. I filmen ifrågasätter Major hela tiden sin mänsklighet och hur hon används som ett vapen. I filmen får hon också förklarat för sig av Dr. Ouelet hur hon skiljer sig från maskiner på grund av hennes mänskliga hjärna. Samtidigt ser Cutter henne mer som ett vapen för att bekämpa terroristbrott för hans företags vinning. Filmen visar därför upp olika syner på dessa tekniska varelser men också vilken bild människorna vill att cyborgerna ska ha om sig själva.

Det är tydligt i *Ghost in the Shell* att det finns en slags status i att vara *en del* människa för annars är man bara en maskin och därför underlägsen människan. Det finns en slags kritik mot ny teknik i filmen likt *Her* och en oro för vad den nya tekniken gör med mänskligheten, dess individualitet, identiteter och den mänskliga själen och det främsta hotet i världen just nu verkar ligga i det tekniska. Även i denna film är det tydligt att vår egen rädsla för det tekniska utspelar sig i denna fantasiframtid och får oss att ifrågasätta hur vi vill att vår egen värld ska utvecklas. Det är framför allt rädslan för att bli hackad och att robotar och cyborger ska

uppträda på ett sätt som inte stämmer överens med människornas syfte som de utgör ett hot. När Major börjar ifrågasätta skapandet av henne och sitt förflutna vill Cutter exempelvis stänga av henne helt. Dock är det Cutter som i slutet måste förgöras på grund av att Major får reda på hur han använde en oskyldig flickas liv till att skapa henne. Dock skiljer sig detta från animefilmen från 1995 som mer bygger på en filosofisk diskussion kring den nya tekniska världen och drivs inte fram av en komplott som denna nya filmversion gör. *Ghost in the Shell* bygger mer på en Hollywood-dramaturgi som gör att frågorna kring den nya tekniska världen bleknar bakom den visuella estetiken och actionscenerna. Då ny teknik är en viktig del av spelfilmen idag kan ibland berättelsen inte ses som lika viktig till skillnad från att göra snygga effekter. Alla tre filmerna som analyserats är visuellt snygga vilket tillsammans med ljudet skapar filmernas styrka. Det behöver nödvändigtvis inte vara fel att fokusera på just filmens estetik men det kan göra att man ibland bortser från vad filmerna egentligen berättar. I både *Ghost in the Shell* och *Under the Skin* har Scarlett Johansson en stor huvudroll och även om kvinnans roll har förändrats i science fiction- och skräckfilmgenren finns det fortfarande återupprepade negativa bilder av kvinnans kropp och sexualitet som lever kvar än idag, trots att hon kan förgöra och slåss mot män. Filmerna visar att många myter och även rasism kring den skapade kvinnan lever kvar även i dagens filmer vilket ibland överskuggas av den vackra kulissen, estetiken eller fartfyllda actionscener.

Vi lever i en värld där vi varken upptäckt några utomjordiska varelser eller har kunnat skapa helt människoliknande robotar med artificiell intelligens, men posthumanistiskt präglade filmer visar hur en sådan värld skulle kunna se ut. Utifrån ett historiskt perspektiv så har mycket och väldigt lite hänt på samma gång. Filmerna visar oss en ny tekniskt utvecklad värld i en science fiction-genre som ständigt är i utveckling. Bilden av ”den andre”, den icke-mänskliga eller den tekniska varelsen har porträtterats på olika sätt genom historien, men det är inte sällan det är en negativ skildring. Genom att använda nyckelscener och diskussioner kring olika områden i de valda filmerna har analysen på olika sätt visat hur ny teknik och ”den andre” porträtterats på dystopiska och skrämmande sätt men också hur föråldrade myter kring kvinnokroppen och kvinnans sexualitet lever vidare i nya filmer än idag. Negativa bilder av ”den andre” kan i vissa fall skildra en negativ bild av kvinnan och kvinnokroppen som i *Under the Skin* och går att jämföra med filmer som gjordes på 1920-talet som exempelvis *Metropolis*. Bilden av ”den andre” handlar dock mycket om vilken genre filmen klassas som och vad filmskaparna vill skapa för uttryck. I framför allt skräckfilmgenren handlar det ofta om att skrämma en publik vilket gör att det nästan är tillåtet att använda sig av vad som helst som objekt för att skapa något monstruöst. Detta har gjort att den kvinnliga

kroppen ofta fått porträttera det monstruösa. Dock kan vi se i nyare filmer hur genrer blandas ihop, utvecklas och skapar nya trender genom att bryta de traditionella mönstren som vi exempelvis kan se i *Get Out* från 2017 som bryter vithetsnormen och vem/vilka som porträtterar det monstruösa.

Vi kan ännu inte veta hur vår egen framtid kommer att se ut eller om vi kommer kunna skapa helt människoliknande varelser men spelfilmen skapar framtidsvisioner som kanske inte är så långt bort från hur vår egen verkligen kommer att se ut. Filmen kan också vara med och påverka vår framtid och hur vi ser på kvinnan vilket gör att diskussioner kring hur de porträtteras i posthumanistiskt präglade filmer är viktiga för att ställa frågor kring hur vi vill att vår egen framtid ska se ut. Världen är redan full av misogyni och rasism och vi måste därför försöka stoppa detta på alla olika plan, även i filmen.

Allt som visas i film kommer självklart aldrig att hända i verkligheten men vi kan idag se hur sådant som förr klassades som science fiction tycks idag vara allt närmre vår egen verklighet då fiktion och verklighet känns närmre varandra än någonsin. I detta nu byggs det människoliknande robotar och forskas inom kognitionsvetenskap för att närma sig det mänskliga beteendet. Därför är frågor som Braidotti ställer sig i sin bok *The Posthuman* viktiga: Hur kan man stoppa posthumanism från att bli inhuman?²³⁴ Att använda sig av posthumanistiska tankar i film gör att vi kan komma närmre de här frågorna och se hur vi själva vill bygga vår värld som blir allt mer tekniskt utvecklad. Posthumanistiska teorier handlar just om att försöka ifrågasätta det humanistiska synsättet där människan är centrum av allt och istället försöka tänka människan som *en del* av allt där andra arter och naturen är med och samspelar. Dock är det viktigt att påpeka att dystopiska skildringar av framtiden eller vår värld inte behöver ha en negativ inverkan på ny teknik utan kan hjälpa oss att ifrågasätta vårt skapande av den och hur vi vill att vårt eget samhälle ska se ut, men också hur vi vill att den *inte* ska se ut. Både *Ghost in the Shell* och *Her* skapar framför allt en diskussion kring just detta och visar på hur teknik kan få en negativ inverkan på mänsklig moral eller isolera människor från varandra och sina egna känslor. Denna isolation liknar på många sätt vårt eget samhälle som präglas av nyliberalism där individualism och självintresse uppmuntras och skapar en närsynthet och isolation ifrån andra människor. Filmerna öppnar därför också upp för frågor hur vi kan göra detta annorlunda och bättre vilket jag anser är en av huvudpoängen med posthumanistisk teori.

²³⁴ Ibid., 187.

Science fiction är en filmgenre som både gett oss utopiska och dystopiska skildringar av framtiden men det är också viktigt att poängtera att varje utopisk film kan vara någon annans dystopiska film. Det handlar mycket om vad vi själva har för åsikter, hur vill att världen ska se ut och vad vi själva vill ha för relationer till andra människor men också andra varelser som exempelvis tekniska varelser. Det finns också de dystopiska feministiska skildringar inom science fiction-genren som exempelvis den nya HBO-serien *The Handmaid's Tale* (HBO, 2017) som bygger på Margaret Atwoods bok med samma namn från 1985. Serien handlar om en nära framtidsskildring i vilken kvinnornas reproduktionsrättigheter och rättigheter över sitt eget liv har upphört. Serien riktar kritik mot kvinnoförtryck och visar hur en värld där förtryckarna vunnit kan se ut. Serien känns helt rätt i tiden då den handlar om en framtid som bygger på idéer kring kvinnan och kvinnokroppen som även vi ser att människor i vårt eget samhälle har. När vi lever i en värld där en man som Donald Trump blivit vald till president i USA och som arbetar med att försämra kvinnors rättigheter över sina egna kroppar känns den dystopiska och kränkande värld som visas i *The Handmaid's Tale* allt mer skrämmande och nära. Det finns så mycket realitet i det fantasifulla och vi måste själva avgöra vad som fortfarande ska klassas som fiktion och vilken verklighet vi själva vill leva i.

Mänskliga robotar är en verklighet som mycket möjligt kan bli sann då tekniken för dessa hela tiden är under utveckling. Redan idag kan vi se allt mer skrämmande bilder av hur kvinnoliknande dockor används som sexobjekt för män runt om i världen. Vonny Moyes skriver exempelvis i en artikel i *The National* om företaget Lumidolls som säljer sexdockor till nya dockbordeller i Europa.²³⁵ Dessa dockor visar upp en extremt sexualiserad bild av den kvinnliga kroppen där deras kroppar är utformade utifrån ett pornografiskt ideal med överdimensionerade bröst, smal midja och självklart utan någon egen agens. De är promotade med att alltid tillfredsställa dig med allt du vill och är ”alltid redo”. Dessa sexdockors syfte för tankarna till de människoliknande robotarna i HBO-serien *Westworld* där det bara är människorna (och framför allt männen) som sätter gränserna för vad du kan göra med dem. Hollywoodfilmens fascination för sexiga kvinnorobotar liknar mycket vårt eget samhälles fascination för dem. Vi kan bara hoppas att vissa skildringar av kvinnor i science fiction förblir fiktion och att vissa världar förblir en dystopisk tanke och inte verklighet. För ibland kan gränsen mellan dessa skildringar och verkligheten kännas skrämmande tunn.

²³⁵ Vonny Moyes, *A.I. brothels are the latest incarnation of the eroticisation of male power* (The National, 2017-05-08) www.thenational.scot/news/15270759.Vonny_Moyes_A_I_brothels_are_the_latest_incarnation_of_the_eroticisation_of_male_power/ (Hämtad 2017-05-10).

Naomi Alderman skriver i sin artikel *Dystopian dreams: How feminist science fiction predicted the future* att ”There’s no gain the women’s movement has made that can’t be taken away – a fact that will sound terrifying to some and a gleeful plan of action to others.”²³⁶ Att allt kan ses som förgängligt är en skrämmande tanke men just därför är det också viktigt att aldrig sluta kämpa för de rättigheter som aldrig borde få tas ifrån kvinnorna. Spelfilmen kan ge oss skildringar där kvinnor vid återupprepade tillfällen blir offer för föråldrade myter och objektifieringar som ibland kan få oss att känna att vi gått bakåt i utvecklingen. Detta betyder dock inte att feminismen är besegrad utan likt kvinnokampen så måste vi fortsätta kämpa för kvinnors rättigheter igen och igen. Det är en kamp som kanske aldrig någonsin kan ses som helt vunnen utan kommer alltid att vara en pågående process. På grund av det politiska klimat som pågår i många länder runt om i världen idag krävs det en fortsatt feministisk diskussion och belysning av de myter och sexualiseringar av kvinnan som finns kvar än idag. Dock får vi inte bortse från hur science fiction-genren inte är en fullbordad genre utan förändras och utvecklas i takt med vårt eget samhälle.

Det är viktigt att poängtera att ämnet som diskuterats inte är begränsat till de tre filmer som analyserats i denna uppsats utan att det är ett brett ämne som det går att utforska mer kring. I en större uppsats skulle fler filmer och serier i science fiction-genren kunna analyseras för att ge en bredare bild av hur den kvinnliga kroppen porträtteras i denna genre, men också hur dystopiska och utopiska framtidsskildringar skapas. I en sådan studie skulle avgränsningen inte behöva begränsas till endast skapade kvinnor eller skådespelaren Scarlett Johansson utan istället ha ett större fokus på hur den kvinnliga kroppen porträtteras i genren i stort. Både genom en fortsatt diskussion kring monstuösa skildringar av kvinnans kropp och sexualitet men också hur den digitala tekniken justerar kvinnokroppen och hur icke-vita kvinnor marginaliseras. En större studie skulle också kunna inkludera en diskussion kring hur genren kan användas som ett feministiskt redskap och belysa de skrämmande kvinnoförtryck som finns runt om i vår egen värld idag som vi kan se i exempelvis *The Handmaid’s Tale*. Då denna studie riktat in sig på tre filmer i vilka kvinnan på olika sätt tvingas upprätthålla föråldrade myter, manliga fantasier och en patriarkal struktur har en sådan diskussion uteblivit.

Vi kan också se hur posthumanism fortsätter att vara ett populärt ämne i film då exempelvis en uppföljare till *Blade Runner* från 1982 som fått namnet *Blade Runner 2049*

²³⁶ Naomi Alderman, *Dystopian dreams: how feminist science fiction predicted the future* (The Guardian, 2017-03-25) www.theguardian.com/books/2017/mar/25/dystopian-dreams-how-feminist-science-fiction-predicted-the-future (Hämtad 2017-05-10).

(Denis Villeneuve, 2017) kommer ut i oktober 2017 och även en fortsättning på HBO-serien *Westworld* är planerad att släppas 2018. En andra säsong av *The Handmaid's Tale* är även planerad efter att den första säsongen som går nu under våren hyllats. Hur dessa filmer och serier porträtterar den tekniskt utvecklade världen, den skapade kvinnan och kvinnokroppen återstår att se men då vår egen tekniska värld är i ständig utveckling och visar på en allt mer skrämmande värld där sexdockor med översexualiserade kvinnokroppar tillåts skapas är det ett ämne som är viktigt att fortsätta utforska.

Ett Twitterinlägg skriven av en användare som kallar sig QUEENWITCH som fått stor spridning på sociala medier lyder ”my heart goes out to any aspiring dystopian fiction authors who keep having their ideas stolen by the conservative party”.²³⁷ Detta citat visar på den tunna gräns som ibland kan tyckas finnas mellan dystopiska fiktionsvärldar och utvecklingen av vårt eget samhälle, framför allt gällande kvinnors rättigheter. Därför är det vår uppgift att se till att dessa inte blir verklighet och fortsätta kämpa för att behålla våra rättigheter, både i film och i vårt samhälle. Jag säger som karaktären June i *The Handmaid's Tale*: ”Nolite te bastardes carborundorum, bitches” (Don't let the bastards grind you down).²³⁸

²³⁷ Kate ”QUEENWITCH” (Twitter, 2015-08-02)
twitter.com/QUEENWITCH/status/627618336889798656 (Hämtad 2017-05-10).

²³⁸ Citat från *The Handmaid's Tale* (HBO, 2017) avsnittet ”Nolite Te Bastardes Carborundorum” (säsong 1, avsnitt 4, 2017).

Källförteckning

Filmer och Tv-produktion:

2001: A Space Odyssey (Stanley Kubrick, 1968)

Alien (Ridley Scott, 1979)

Alien3 (David Fincher, 1992)

Alien: Resurrection (Jean-Pierre Jeunet, 1992)

Aliens (James Cameron, 1986)

Avatar (James Cameron, 2009)

Black Mirror (Netflix/Channel 4, 2012) avsnittet "The Entire History of You" (säsong 1, avsnitt 3, 2012)

Blade Runner (Ridley Scott, 1982)

Blade Runner 2049 (Denis Villeneuve, 2017)

The Book Thief (Brian Percival, 2013)

Breakfast at Tiffany's (Blake Edwards, 1961)

Captain America: The Winter Soldier (Anthony Russo, Joe Russo, 2014)

Carrie (Brian De Palma, 1976)

Carrie (Kimberly Pierce, 2013)

The Darjeeling Limited (Wes Anderson, 2007)

The Doll (Ernst Lubitsch, 1919)

Don Juan (Joseph Gordon Levitt, 2013)

Dragon Seed (Harald S. Bucquet, Jack Conway, 1944)

E.T. the Extra-Terrestrial (Steven Spielberg, 1982)

Ex Machina (Alex Garland, 2015)

Get Out (Jordan Peele, 2017)

Ghost in the Shell (Mamoru Oshii, 1995)

Ghost in the Shell (Rupert Sanders, 2017)

The Girl With the Dragon Tattoo (David Fincher, 2011)

The Handmaid's Tale (HBO, 2017)

Her (Spike Jonze, 2013)

Jackie (Pablo Larrain, 2016)

King Kong (Merian C. Cooper, 1933)

The Letter (William Wyler, 1940)

Lost in Translation (Sofia Coppola, 2003)
Metropolis (Fritz Lang, 1927)
Män som hatar kvinnor (Niels Arden Oplev, 2009)
The Polar Express (Robert Zemeckis, 2004)
Simone (Andrew Niccol, 2002)
Star Wars Episode VII: The Force Awakens (J.J. Abrams, 2015)
Under the Shadow (Babak Anvaris, 2016)
Under the Skin (Jonathan Glazer, 2013)
Westworld (HBO, 2016)

Otryckta källor:

Alderman, Naomi, *Dystopian dreams: how feminist science fiction predicted the future* (The Guardian, 2017-03-25) www.theguardian.com/books/2017/mar/25/dystopian-dreams-how-feminist-science-fiction-predicted-the-future (Hämtad 2017-05-10).

Bastián, Angelica Jade, *Female androids should be more than vengeful sexbots* (The Outline, 2016-12-21) theoutline.com/post/710/female-androids-should-be-more-than-vengeful-sexbots (Hämtad 2017-04-11).

Bastián, Angelica Jade, *The gore and glory of 'Jackie'* (The Outline, 2017-01-12) theoutline.com/post/871/the-gore-and-glory-of-jackie (Hämtad 2017-03-29).

Chiarella, Tom, *Scarlett Johansson Is 2013's Sexiest Woman Alive* (Esquire: 2013-11) www.esquire.com/entertainment/a25017/scarlett-johansson-interview-1113/ (Hämtad 2017-02-08).

Child, Ben, *Worse than a whitewash: has Ghost in the Shell been Hollywoodised* (The Guardian, 2016-11-14) www.theguardian.com/film/filmblog/2016/nov/14/whitewash-ghost-in-the-shell-hollywoodised-mamoru-oshii-rupert-sanders-scarlett-johansson (Hämtad 2017-03-16).

Daily Mail reporter, *Scarlet fever! Esquire name Scarlett Johansson sexiest woman alive – for the second time* (Daily Mail, 2013-10-07) www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-2448732/Scarlett-Johansson-Esquires-sexiest-woman-alive-2nd-time.html (Hämtad 2017-03-22).

Delbyck, Cole, *Scarlett Johansson's White Feminism Is Showing In Response To 'Ghost In The Shell' Controversy* (Huffington Post, 2017-02-07)

www.huffingtonpost.com/entry/scarlett-johansson-feminism-ghost-in-a-shell_us_5899dd5fe4b0406131391257 (Hämtad 2017-04-26).

Denham, Jess, *Star Wars: Men's rights activists claim boycott cost The Force Awakens \$4.2m* (Independent, 2016-01-04) www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/star-wars-mens-rights-activists-claim-boycott-cost-the-force-awakens-42m-a6796146.html (Hämtad 2016-02-25).

The Economist, *The Q&A: Jonathan Glazer* (The Economist, 2014-03-13)

www.economist.com/blogs/prospero/2014/03/qa-jonathan-glazer (Hämtad 2017-03-23).

Gordon, Jane, *Scarlett Johansson: 'Of course I've got a big ego – I am an actor and all actors think they're The One'* (Daily Mail, 2013-12-15)

www.dailymail.co.uk/home/you/article-2521467/Scarlett-Johansson-Of-course-Ive-got-big-ego--I-actor-actors-think-theyre-one.html (Hämtad 2017-02-08).

Karvelas, Patricia, *Star Wars is a game-changer, awakening the feminist force in little girls everywhere* (The Guardian, 2015-12-30)

www.theguardian.com/commentisfree/2015/dec/30/star-wars-is-a-game-changer-awakening-the-feminist-force-in-little-girls-everywhere (Hämtad 2016-02-25).

Kate "QUEENWITCH" (Twitter, 2015-08-02)

twitter.com/QUEENWITCH/status/627618336889798656 (Hämtad 2017-05-10).

Lane, Anthony, *Her Again: The unstoppable Scarlett Johansson* (The New Yorker, 2014-03-24) www.newyorker.com/magazine/2014/03/24/her-again (Hämtad 2017-02-08).

Moore, Kelsey, *"Ghost in the Shell" and a Brief Herstory of Whitewashing* (Women and Hollywood, 2017-04-11) blog.womenandhollywood.com/ghost-in-the-shell-and-a-brief-herstory-of-whitewashing-29b3268404cc (Hämtad 2017-04-21).

Moore, Sam, *'Ghost In The Shell' viral advert backfires after backlash against casting Scarlett Johansson* (NME, 2017-03-14) www.nme.com/news/film/ghost-in-the-sheel-viral-advert-backfires-scarlett-johansson-2016972 (Hämtad 2017-04-21).

Moyes, Vonny, *A.I. brothels are the latest incarnation of the eroticisation of male power* (The National, 2017-05-08)

www.thenational.scot/news/15270759.Vonny_Moyes_A_I_brothels_are_the_latest_incarnation_of_the_eroticisation_of_male_power/ (Hämtad 2017-05-10).

Muredda, Angelo, *No(body) Does it Better: Spike Jonze's Her* (Cléo Journal, 2014-04-24) cleojournal.com/2014/04/24/nobody-does-it-better-spike-jonzes-her/ (Hämtad 2017-04-11).

Nguyen, Sophia, *The Posthuman Scar-Jo* (Los Angeles Review of Books, 2014-09-12) lareviewofbooks.org/article/posthuman-scar-jo/ (Hämtad 2017-04-06).

Nordine, Michael, *'Ghost in the Shell' Viral Marketing Scheme Derailed by Whitewashing Critics* (Indiewire, 2017-03-13) www.indiewire.com/2017/03/ghost-in-the-shell-viral-marketing-i-am-major-1201793153/ (Hämtad 2017-03-16).

Osborn, Alex, *Original Ghost in the Shell Director Mamoru Oshii has no problem with live-action remake* (IGN Nordic, 2017-03-21) nordic.ign.com/mamoru-oshii/1676/news/original-ghost-in-the-shell-director-mamoru-oshii-has-no-pro (Hämtad 2017-04-21).

Rheeder, Elle-Sandrah, *The Representations of Cyborgs in Science Fiction Film: Vision, the Body, Gender and Technology* (Presenterat 20 juli 2013 på 8th Global Conference) www.inter-disciplinary.net/critical-issues/wp-content/uploads/2013/05/rheederversionspaper.pdf (Hämtad 2017-02-10).

Rose, Steve, *Ex Machina and sci-fi's obsession with sexy female robots* (The Guardian, 2015-01-15) www.theguardian.com/film/2015/jan/15/ex-machina-sexy-female-robots-scifi-film-obsession (Hämtad 2017-03-16).

So, Jimmy, *Scarlett Johansson is an Alien Seductress in 'Under the Skin'* (The Daily Beast, 2014-04-03) www.thedailybeast.com/articles/2014/04/03/scarlett-johansson-is-an-alien-seductress-in-under-the-skin (Hämtad 2017-05-05).

Viita, Kristoffer, *Ondskan låter Scarlett Johansson briljera* (Aftonbladet, 2014-07-14) www.aftonbladet.se/kultur/article19218369.ab (Hämtad 2017-03-29).

Tryckta källor:

Ahmed, Sara, *Vithetens hegemoni* (Hägersten: Tankekraft, 2011).

Backman Rogers, Anna & Mulvey, Laura, *Feminisms: Mutations and Appropriations in European Film Studies* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2015).

Beauvoir, Simone de, *Det andra könet* (Stockholm: Norstedts, 2015).

Braidotti, Rosi, ”Att bli kvinna: om förkroppsligade skillnader”, i (red.) Cecilia Åsberg, Martin Hultman och Francis Lee, *Posthumanistiska nyckeltexter* (Lund: Studentlitteratur, 2012).

Braidotti, Rosi, *The Posthuman* (Cambridge: Polity Press, 2013).

Brown, William, ”Destroy Visual Pleasure: Cinema, Attention, and the Digital Female Body (or, Angelina Jolie Is a Cyborg)”, i (red.) Anna Backman Rogers och Laura Mulvey, *Feminisms: Mutations and Appropriations in European Film Studies* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2015).

Brown, William, ”From DelGuat to ScarJo”, i (red.) Michael Hauskeller, Curtis D. Carbonell och Thomas D. Philbeck, *The Palgrave Handbook of Posthumanism in Film and Television* (Palgrave Macmillan, 2015).

Bruzzi, Stella, *Men's Cinema: Masculinity and Mise-en-Scene in Hollywood* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2013).

Butler, Judith, *Genustrubbel: Identitetens subversion* (Göteborg: Daidalos, 2007).

Chaudhuri, Shohini, *Feminist Film Theorists: Laura Mulvey, Kaja Silverman, Teresa de Lauretis, Barbara Creed* (New York: Routledge, 2006).

Creed, Barbara, *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis* (New York: Routledge, 1993).

Deleuze, Gilles & Guattari, Félix, *Tusen platåer* (Stockholm: Tankekraft Förlag, 2015).

Deleuze, Gilles & Guattari, Félix, *Anti-Oedipus* (Stockholm: Tankekraft Förlag, 2016).

Dyer, Richard, *White: Essays on Race and Culture* (London: Routledge, 1997).

Grahams, Elaine L., *Representations of the Post/Human: Monsters, Aliens and Others in Popular Culture* (Manchester: Manchester University Press, 2002).

Hansson, Hasse, Karlsson, Sten-Gösta & Nordström, Gert Z, *Bildspråkets grunder: Om konst, film/TV, reklam, nyheter, barn/ungdomskultur* (Stockholm: Almqvist & Wiksell, 1992).

Haraway, Donna, *Apor, cyborger och kvinnor: Att återuppfinna naturen* (Stockholm/Stehag: Östlings bokförlag Symposion, 2008).

Kracauer, Siegfried, *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film* (Princeton: Princeton university Press, 2004).

Melzer, Patricia, *Alien Constructions: Science Fiction and Feminist Thought* (University of Texas Press, 2006).

Mori, Masahiro, "The Uncanny Valley" i *Energy* 7(4) (1970).

Mulvey, Laura, "Spelfilmen och lusten att se", i (red.) Lars Gustaf Andersson och Erik Hedling, *Modern Filmteori: 2* (Lund: Studentlitteratur, 1995).

Quinlivan, Davina, "A Dark and Shiny Place: The Disembodied Female Voice, Irigarayan Subjectivity, and the Political Erotics of Hearing Her", i (red.) Tom Whittaker och Sarah Wright, *Locating the Voice in Film: Critical Approaches and Global Practices* (New York: Oxford University Press, 2017).

Pallas, Hynek, *Vithet i svensk spelfilm 1989-2010* (Göteborg: Filmkonst, 2011).

Saaranen, Linnéa, *Den monstruösa kvinnokroppen: En feministisk studie av filmen Carrie (1976) och den nyproducerade versionen från 2013* (Göteborgs Universitet, 2015).

Schubart, Rikke, *Super Bitches and Action Babes: The Female Hero in Popular Cinema, 1970-2006* (North Carolina: McFarland & Company, 2007).

Schwind, Valentin, "Historical, Cultural, and Aesthetic Aspects on the Uncanny Valley" i (red) Catrin Misselhorn, *Collective Agency and Cooperation in Natural and Artificial Systems Explanation, Implementation and Simulation* (Cham: Springer International Publishing, 2015).

Tasker, Yvonne, *Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema* (London: Routledge, 1993).

Vogel, Amos, *Film as a Subversive Art* (New York: C.T. Editions, 1974).

Williams, Linda, "Film Bodies: Gender, Genre, and Excess", i (red.) Marshall Cohen och Leo Braudy, *Film Theory and Criticism: Introductory Readings* (Oxford: Oxford University Press, 2009).

Williams, Linda, "When the Woman Looks", i (red.) Gerald Marst, Marshall Cohen och Leo Braudy, *Film Theory and Criticism: Introductory Readings* (Oxford: Oxford University Press, 1992).

Wosk, Julie, *My Fair Ladies: Female Robots, Androids, and Other Artificial Eyes* (New Brunswick, New Jersey, and London: Rutgers University Press, 2015).

Åsberg, Cecilia, "Donna J. Haraway: den motvilliga posthumanisten", i (red.) Cecilia Åsberg, Martin Hultman och Francis Lee, *Posthumanistiska nyckeltexter* (Lund: Studentlitteratur, 2012).

Åsberg, Cecilia, "Läskunnighet bortom humanioras bekvämlighetszoner. En inledning", i (red.) Cecilia Åsberg, Martin Hultman och Francis Lee, *Posthumanistiska nyckeltexter* (Lund: Studentlitteratur, 2012).

Åsberg, Cecilia, Hultman, Martin & Lee, Frances, "Möt den posthumanistiska utmaningen", i (red.) Cecilia Åsberg, Martin Hultman och Francis Lee, *Posthumanistiska nyckeltexter* (Lund: Studentlitteratur, 2012).

Åsberg, Cecilia, "Rosi Braidotti: en feministisk kontinentalfilosof", i (red.) Cecilia Åsberg, Martin Hultman och Francis Lee, *Posthumanistiska nyckeltexter* (Lund: Studentlitteratur, 2012).