

ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

PANTEION UNIVERSITY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES



ΣΧΟΛΗ ΔΙΕΘΝΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ, ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ & ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ, ΜΕΣΩΝ & ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

«ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ, ΜΕΣΑ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ»

ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ: ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ

Η αναπαράσταση του σώματος στη μετανεωτερική κοινωνία μέσα από τις ταινίες του

David Cronenberg

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Θεοδωρίδου Ευαγγελία

Αθήνα, 2017

Τριμελής Επιτροπή

Μαρία Παραδείση, Επίκουρη Καθηγήτρια Παντείου Πανεπιστημίου (Επιβλέπουσα)

Ιωάννης Σκαρπέλος, Αναπληρωτής Καθηγητής Παντείου Πανεπιστημίου

Φουντουλάκη Ευτυχία, Επίκουρη Καθηγήτρια Παντείου Πανεπιστημίου



Copyright © Ευαγγελία Θεοδωρίδου, 2017

All rights reserved. Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος

Απαγορεύεται η αντιγραφή, αποθήκευση και διανομή της παρούσας διπλωματικής εργασίας εξ ολοκλήρου ή τμήματος αυτής, για εμπορικό σκοπό. Επιτρέπεται η ανατύπωση, αποθήκευση και διανομή για σκοπό μη κερδοσκοπικό, εκπαιδευτικής ή ερευνητικής φύσης, υπό την προϋπόθεση να αναφέρεται η πηγή προέλευσης και να διατηρείται το παρόν μήνυμα. Ερωτήματα που αφορούν τη χρήση της διπλωματικής εργασίας για κερδοσκοπικό σκοπό πρέπει να απευθύνονται προς τη συγγραφέα. Η έγκριση της διπλωματικής εργασίας από το Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών δεν δηλώνει αποδοχή των γνώμων της συγγραφέως.

Στους γονείς μου, Μαρία και Χρήστο.

Ευχαριστίες

Ευχαριστώ την Ειρήνη Σταματοπούλου για την καθοδήγηση και την πολύτιμη βοήθειά της και τον Βασίλη Καγιά για τη συμπαράστασή του. Χωρίς αυτούς η εργασία μου δε θα μπορούσε να ολοκληρωθεί.

Περιεχόμενα

Εισαγωγή	10
Κεφάλαιο πρώτο: David Cronenberg, μοντερνιστής ή μεταμοντέρνος σκηνοθέτης;	13
Κεφάλαιο Δεύτερο: Τρόμος, Sci- Fi Horror, Body Horror και Cyberpunk ή «Τα έργα μου είναι sui generis. Θα ήταν ενδιαφέρον αν μπορούσαν να σχηματίσουν ένα νέο είδος ή υποείδος» (Telotte, 2001, σ. 183)	17
Κεφάλαιο τρίτο: Η γεωγραφική μεταβλητή στο έργο του Cronenberg: ο Καναδάς	21
Κεφάλαιο τέταρτο: Προσεγγίσεις του κρονενμπεργκιανού σώματος	24
Κεφάλαιο πέμπτο: <i>Η Μύγα</i>	32
5.1. Η φαινομενολογική προσέγγιση	34
5.2. Το γκροτέσκο και το αποκείμενο σώμα	36
5.3. Το γίνεσθαι: από το γραμμομοριακό στο μοριακό	38
5.4. Πέρα από το πρόσωπο	40
5.5. Το γίνεσθαι- ζώο/τέρας/ανεπαίσθητος και η αναπαράσταση της δημιουργίας	41
Κεφάλαιο έκτο: <i>eXistenZ</i>	44
6.1. <i>eXistenZ</i> όπως ύπαρξη	46
6.2. Οι κανόνες του παιχνιδιού	47
6.3. Μετα-ανθρωπισμός, τρόμος και τεχνολογικός πριμιτιβισμός	50
6.4. Τα Κυβόργια	52
6.5. Νέα σεξουαλική οικονομία και νέα οικονομία (new economy) στην εποχή του μεταμοντέρνου	54
6.6. Η επιθυμία των Deleuze & Guattari, το σώμα χωρίς όργανα και η συναρμογή (assemblage)	55
6.7. Το σώμα χωρίς όργανα στο <i>eXistenZ</i>	57
6.8. Η κρονενμπεργκιανή σεξουαλική οικονομία και ο ντελεξιανός θάνατος στο <i>eXistenZ</i>	59
Κεφάλαιο έβδομο: <i>Videodrome</i>	60
7.1. Marshall McLuhan και <i>Videodrome</i>	62
7.2. Οι ταινίες συνωμοσίας στην εποχή του μεταμοντέρνου	65
7.3. Το σώμα της «Σαρκογραφίας» (carnography)	68
7.4. Πάθημα (affection), επιθυμητική παραγωγή και μηχανή	69
Συμπεράσματα	72
Βιβλιογραφία	75

Εικόνες

Εικόνα 1 Η μικρο-βάση (micro-rod).....	47
Εικόνα 2 Η βάση παιχνιδιού (game rod).....	47
Εικόνα 3 Το όπλο του Ted Pikul, δείγμα τεχνολογικού πριμιτιβισμού.....	51

Περίληψη

Η συλλογιστική της παρούσας διπλωματικής εργασίας εκκινεί από τη θέση του David Cronenberg πως το σώμα είναι το πρωτεύον χαρακτηριστικό της ανθρώπινης ύπαρξης, μια θέση η οποία βρίσκεται κοντά στη φαινομενολογική προσέγγιση που θέτει το σώμα στο επίκεντρο της βιωμένης εμπειρίας, και η οποία ανοίγει, ταυτόχρονα, το δρόμο για την θέαση της ενσωματότητας του υποκειμένου ως «σημείο αλληλεπικάλυψης ανάμεσα στο σωματικό, το συμβολικό και το κοινωνικό» (Braidotti, 2014, σ. 403).

Έτσι «το σώμα δεν είναι αντικείμενο, αλλά συνθήκη μέσω του οποίου βιώνουμε, συλλέγουμε εμπειρίες και γνώσεις, αντιλαμβανόμαστε και δεχόμαστε πληροφορίες από τον έξω κόσμο και τους προσδίδουμε σημασίες· μέσω του σώματος τοποθετούμαστε στον κόσμο» (Μακρυνιώτη, 2004, σ. 18).

Καθώς το κρονεμπεργκιανό σώμα μοχθεί και αγωνίζεται για τον έλεγχο της ταυτότητάς του σε μια μεταμοντέρνα κοινωνία (ή, για άλλους, κοινωνία της ύστερης νεωτερικότητας) υψηλής τεχνολογίας, τα ερωτήματα που τίθενται αφορούν την αναπαράσταση του ανθρώπινου σώματος και τις διαπλοκές του με την τεχνολογία (*eXistenZ*, *Videodrome*), την επιστήμη (*The Fly*), και την ιατρική (*Dead Ringers*, *Rabid*).

Ακόμη, ως εισηγητής του υποείδους του σωματικού τρόμου (body horror), ο Cronenberg ενδιαφέρεται όχι μόνο για τη σωματική αναπαράσταση ενός παραμορφωμένου υποκειμένου με κατακερματισμένη ταυτότητα, αλλά ορμώμενος από πλήθος φιλοσοφικών θεωριών και προσεγγίσεων της ανθρώπινης ύπαρξης (Heidegger, Sartre, McLuhan), εντάσσει τις κυριότερες θεματικές του σωματικού τρόμου -τη μεταμόρφωση (metamorphosis) και την ασθένεια (disease)- εντός μιας «τεχνοκαπιταλιστικής πολιτικής οικονομίας (...) και μιας (μετα)μοντέρνας κοινωνίας για τις οποίες δεν υπάρχει λύτρωση» (Kellner, 1989). Αυτές οι θεματικές, όπως και η χαρτογράφηση των επικρατέστερων κατηγοριοποιήσεων του έργου του αναλύονται σε συνάρτηση με τις κυρίαρχες προσεγγίσεις του βιωμένου και τεχνολογικού σώματος.

Λαμβάνοντας υπ' όψιν την πρόταση του καναδού σκηνοθέτη για τη δημιουργία νέων οργάνων/ εστιών απόλαυσης στο ανθρώπινο σώμα που οδηγούν, τελικά, σε μια νέα σεξουαλική οικονομία μέσω της τεχνολογίας, προτείνονται οι εννοιολογικές κατασκευές του *γίγνεσθαι*, του *σώματος χωρίς όργανα* και της προσέγγισης της *επιθυμίας* από τους Deleuze και Guattari, ως εναλλακτικοί τρόποι ανάλυσης του κρονεμπεργκιανού σώματος. Η παρούσα εργασία δεν επικεντρώνεται τόσο στο έμφυλο

πλαίσιο νοηματοδότησης των υποκειμένων που κυριαρχεί στις φεμινιστικές προσεγγίσεις της Barbara Creed και του Robin Wood, όσο στη διαδικασία της μεταμόρφωσης των υποκειμένων, ως μια πορεία εξέλιξης σε ένα νέο επίπεδο ύπαρξης, και στην παραγωγή εναλλακτικών τρόπων άρθρωσης της σημειολογίας γύρω από το *Πρόσωπο* (faciality).

Η προσέγγιση της επιθυμίας ως θετική και παραγωγική και η ανάλυση της μεταμόρφωσης με όρους πολλαπλότητας και εξέλιξης αποτελεί μια πρόταση προς μελλοντική έρευνα και ανάλυση όχι μόνο ταινιών τρόμου και επιστημονικής φαντασίας, αλλά και έναυσμα για μια αναλυτικότερη μελέτη και εφαρμογή του έργου των Deleuze και Guattari σε πολιτιστικά προϊόντα (κινηματογραφικές ταινίες, θεατρικά κείμενα κα.). Επιπλέον, ακόμη και έξω από την ντελεζογκουατταριανή πρόσληψη, η εργασία αυτή στοχεύει στην ανάδειξη του ιδιαίτερου αναλυτικού ενδιαφέροντος που παρουσιάζει το έργο του Καναδού σκηνοθέτη.

Λέξεις- κλειδιά: μεταμόρφωση, σωματικός τρόμος, γίγνεσθαι, τεχνολογικό σώμα, παραγωγή επιθυμίας.

Abstract

The postmodern body in David Cronenberg's cinema.

David Cronenberg's principal argument considers the body to be the primary characteristic of human existence. This claim seems to be close enough with the phenomenological approach which locates the body at the center of lived experience, and, at the same time, paves the way for the view of the subject's embodiment "as an overlapping point between the physical, symbolic and sociological" (Braidotti, 1994).

While the Cronenbergian body perseveres and fights to control its own identity amid a postmodern (or, for others, a late modern) society of high-technological advances, all the emerging questions are related to the representation of the human body and its interweavings with technology (*eXistenZ*, *Videodrome*), science (*The Fly*), and medicine (*Dead Ringers*, *Rabid*).

What is more, Cronenberg is the director who invented the body-horror genre and, as such, he is interested in the bodily representation of the deformed body and its fragmented identity. His conception, a result of various philosophical approaches to human existence (Heidegger, Sartre, McLuhan), also assumes that a series of body-

horror dynamics -mainly metamorphosis and disease- are inserted into his broad context of “a technocapitalist political economy (...) and a (post)modern society in permanent crisis with no resolution or salvation in sight” (Kellner, 1989). These thematics are analyzed here based on the dominant approaches of the lived and technological body -and the same applies to the dominant categorizations of his work. Considering the director's suggestion for the creation of new body organs, a new set of focus points on the human body, which lead us, eventually, to a new sexual economy, we introduce the conceptual categories of *becoming*, the *body without organs*, and the variations of meaning attached to desire in Deleuze and Guattari's world.

The primary focus of the present paper does not set on a gendered context, which dominates in the feminist approaches of Barbara Creed and Robin Wood, but rather on the construction of alternative organizational categories of the semiology around faciality and on the process of transformation itself, which is defined as a transgressive passage to a new level of existence. The positive and productive approach of desire and the analysis of the process of transformation in all its multiplicity is a suggestion for future research which can include not only movies of horror and science fiction, but also an application of Deleuze and Guattari's work as a methodological and analytical tool.

Key-words: metamorphosis, body-horror, becoming, technological body, desiring production.

Εισαγωγή

*The problem, unstated till now, is how
to live in a damaged body
in a world where pain is meant to be gagged
uncured, un-grieved-over. The problem is
to connect, without hysteria, the pain
of anyone's body with the pain of the body's world.*
Adrienne Rich, *Your Native Land, Your Life*.

Το κινηματογραφικό έργο του David Cronenberg αν και έχει μελετηθεί πολύ λίγο στη χώρα μας, είναι ένα έργο ανοιχτό σε πολλαπλές προσεγγίσεις και ερμηνείες. Ο Cronenberg αποτελεί έναν πρωτοποριακό σκηνοθέτη όχι μόνο επειδή από τα πρώτα κιόλας χρόνια της πορείας του «χρήστηκε» «Βαρόνος του Αίματος» και «Βασιλιάς του Τρόμου και των Αφροδίσιων Νοσημάτων», αλλά και επειδή εισήγαγε το υποείδος του σωματικού τρόμου για να καταδείξει την υπαρξιακή αγωνία του σύγχρονου υποκειμένου.¹ Το υποείδος αυτό αντανακλά τη συνεχή κυριαρχία της τεχνολογίας στο ανθρώπινο σώμα και την οικονομικοκοινωνική δυσφορία στις σύγχρονες συνθήκες ζωής μέσα από τις κατακερματισμένες και αποκρουστικές αναπαραστάσεις του ανθρώπινου σώματος (Bagwell, 2014, σ. 2). Στο **πρώτο κεφάλαιο** επιχειρείται η αποσαφήνιση του τι νοείται ως σύγχρονη κοινωνία στις ταινίες του Cronenberg, προτείνοντας ένα πλαίσιο ένταξης του έργου του στη μεταμοντέρνα συνθήκη.

Επιπλέον, καθώς η δραστηριότητά του συνέπεσε με την εξάπλωση του «canuxploitation», των καναδικών, δηλαδή, B- movies της δεκαετίας του '70, αλλά και με το φαινόμενο του Hollywood North, στο **δεύτερο κεφάλαιο** ερευνάται ο ρόλος της

¹ Πρόκειται για μια έννοια που έχει τις καταβολές της στη ρομαντική σύλληψη που καθιερώθηκε να αποδίδεται με τον όρο «angst» ή χαρακτηριστικότερα με τη φράση «mal du siècle» (η αρρώστια του αιώνα), εκφράστηκε φιλοσοφικά κυρίως από τους Γερμανούς Ρομαντικούς και σχετίζεται με το τμήμα της κατάρρευσης των συλλογικών ιδεολογημάτων και τη στροφή του ατόμου προς τον εαυτό του για την ανεύρεση νέων αξιών που θα μπορούσαν να αντικαταστήσουν τις παλιές. (Βλέπε ενδεικτικά: Furst, L. (2001). *Η προοπτική του ρομαντισμού*, (μτφρ. Κ. Σύρμα) Αθήνα: Ψυχογιός.

γεωγραφικής μεταβλητής και τα αίτια της δημοτικότητας των ταινιών τρόμου στον Καναδά, μέσα από αναφορές στον καναδικό μύθο των Northrop Frye και Margaret Atwood και τα διακριτά χαρακτηριστικά της γενιάς του «Νέου Κύματος του Τορόντο». Τα χαρακτηριστικά αυτά που διαχωρίζουν αισθητικά και σκηνοθετικά την αγγλόφωνη καναδική από την αμερικανική κινηματογραφική παραγωγή καθίστανται εύλωπτα τόσο μέσα από την πεποίθηση του σκηνοθέτη πως οι ταινίες του δεν ταιριάζουν στο αμερικανικό μοτίβο, όσο και μέσα από τη σύγκριση μεταξύ των ταινιών *Shivers* (David Cronenberg) και *Night of the Living Dead* (του George A. Romero) από την οποία αναδεικνύεται, μεταξύ άλλων, μια διαφορετική εθνική αφήγηση και, ταυτόχρονα, σκιαγραφούνται τα χαρακτηριστικά του καναδικού ήθους.

Η απόκλιση που σημειώνεται από τη σύγκριση αυτή μας ωθεί τόσο προς ένα διαχωρισμό των ειδών του τρόμου, όσο και στην προσπάθεια καταγραφής των κυριότερων ειδολογικών κατηγοριοποιήσεων του κρονενμπεργκιανού έργου, τα οποία παρουσιάζονται στο **τρίτο κεφάλαιο**.

Το **τέταρτο κεφάλαιο** εκκινεί από την επιθυμία του Cronenberg «να πει το ανείπωτο και να δείξει το αφανέρωτο» (Rodley, 1997, σ. 43), μια επιθυμία που κατασκευάζει μια γέφυρα συναφειών μεταξύ την καναδικής του ταυτότητας, του μεταμοντέρνου σώματος, και όλων των αντιθετικών δίπολων που κυριαρχούν στο έργο του (σώμα-μυαλό, φύση-πολιτισμός κ.α.). Στο κεφάλαιο αυτό παρουσιάζονται οι κυρίαρχες προσεγγίσεις του κρονενμπεργκιανού σώματος με αφετηρία τις φεμινιστικές αναλύσεις και την ψυχαναλυτική θεωρία των Barbara Creed και Robin Wood, ενώ προτείνεται μια εναλλακτική προσέγγιση σύμφωνα με τις εννοιολογικές κατασκευές του γίνεσθαι και του σώματος δίχως όργανα των Deleuze και Guattari.

Η έννοια του γίνεσθαι, αλλά και οι διαφορετικοί τρόποι οργάνωσης της σημειολογίας γύρω από τη μοναδικότητα του προσώπου που ξεφεύγουν από το πλαίσιο της υποκειμενικότητας, αναπτύσσονται στο **πέμπτο κεφάλαιο**, αποτελώντας αναλυτικό εργαλείο προσέγγισης της μεταμόρφωσης του επιστήμονα Seth Brundle σε Brundlefly στην ταινία *H Μύγα*. Για τη μεταμόρφωσή του μελετάται επίσης το γκροτέσκο σώμα, μια σύλληψη του Mikhail Bakhtin, σε συνδυασμό με το αποκείμενο της Julia Kristeva, ενώ επιχειρείται και μια συνοπτική παρουσίαση του φαινομενολογικού σώματος που βρίσκεται, σύμφωνα με τον Merleau-Ponty, στο επίκεντρο της βιωμένης εμπειρίας.

Στο **έκτο κεφάλαιο** στο οποίο αναλύεται η ταινία *eXistenZ*, καταγράφονται οι κανόνες των παιχνιδιών εικονικής πραγματικότητας (*eXistenZ* και *tranCendenZ*) και

επιχειρείται η συσχέτιση του κινηματογραφικού είδους του τρόμου με την έννοια του μετα-ανθρωπισμού, προκειμένου να τεθεί το πλαίσιο της βιωμένης εμπειρίας του υποκειμένου στην εποχή των ψηφιακών μέσων. Η ιδέα του μετα-ανθρωπισμού αναλύεται ως μια πραγματικότητα-αποτέλεσμα της εφαρμογής προγραμμάτων υψηλής τεχνολογίας, που ακολουθείται από την αναγνώριση των κυβόργιων, υβριδικών, δηλαδή, μορφών ύπαρξης ανάμεσα στη μηχανή και τον έμβιο οργανισμό, οι οποίες, εντός του σύγχρονου κοινωνικοπολιτικού πλαισίου, συνιστούν μεταφορά του μεταμοντέρνου υποκειμένου. Μέσα σ' αυτήν τη μεταμοντέρνα προοπτική του πραγματικού εντάσσεται για την de Lauretis η νέα σεξουαλική οικονομία του *eXistenZ*, η οποία συσχετίζεται με τη «δημιουργική καταστροφή» του Joseph Schumpeter. Τέλος, επιχειρείται η εφαρμογή της ντελεζογκουατταριανής επιθυμίας και της έννοιας της συναρμογής στο *eXistenZ*.

Η επιθυμία των Deleuze και Guattari αποτελεί δομικό χαρακτηριστικό της ανάλυσής μας, αφού κυριαρχεί και στα τρία έργα με τα οποία καταπιάνεται η παρούσα εργασία. Έτσι, και στο **έβδομο κεφάλαιο**, στο οποίο επιχειρείται η ανάλυση του *Videodrome*, προσεγγίζεται η σύλληψη των επιθυμητικών μηχανών, της επιθυμητικής παραγωγής, αλλά και η ντελεζιανή ιδέα του παθήματος (affect), το οποίο αναλύεται ως μια προ-προσωπική εντατικότητα. Η εφαρμογή του παθήματος στο *Videodrome* μας βοηθά να συνδυάσουμε τα είδη της πορνογραφίας και του τρόμου και από εκεί να φτάσουμε στο σώμα της «σαρκογραφίας». Το σώμα αυτό που χαρακτηρίζεται ως κατακερματισμένο λόγω των κοντινών πλάνων σε μεμονωμένα σωματικά μέρη, δεν αντικατοπτρίζει μόνο τη σύγχυση που διακρίνει ο Fredric Jameson στα διάφορα επίπεδα της ταινίας, αλλά και την κατάτμηση της ταυτότητας στην εποχή του ύστερου καπιταλισμού. Ακόμη, βλέπουμε πως ο κλωνισμός της κοινωνίας που ενσαρκώνει ο Max συνδέεται με την κρίση ταυτότητας και τη σύγχυση της πραγματικότητας και των παραισθήσεων, οι οποίες μπορούν να ερμηνευθούν ως μια «ακραία εκδοχή της μακλουανικής αντίληψης πως τα μέσα προσομοιάζουν και εντατικοποιούν τις αισθήσεις μας» (Vémola, 2009, σ. 53).

Τέλος, παρουσιάζονται κάποια συμπεράσματα από τη μελέτη του κρονενμπεργκιανού σώματος και προτείνονται τρόποι περαιτέρω ανάλυσής του.

Κεφάλαιο πρώτο

David Cronenberg, μοντερνιστής ή μεταμοντέρνος σκηνοθέτης;

Ο σύγχρονος λόγος (discourse) γύρω από το σώμα, την ταυτότητα, και την αναπαράστασή του κυριαρχείται από αντιπαραθέσεις και διαφορετικές θεωρήσεις περί ολότητας ή δυισμού, κοινωνικού, βιολογικού ή τεχνολογικού σώματος. Ωστόσο, δεν θα ήταν υπερβολή να ισχυριστούμε πως το κοινό σημείο αυτών των προσεγγίσεων, εντάσσοντας το σώμα στην εποχή της ύστερης νεωτερικότητας ή -κατά άλλους- της μετανεωτερικότητας, βρίσκεται στην εξέτασή του ανθρώπινου σώματος πρωτίστως ως ενδεχομενικό, αβέβαιο, ρευστό (Μακρυγιώτη, 2004, σ. 14-15).

Όμως, πριν φτάσουμε στις κυρίαρχες θεωρήσεις της αναπαράστασης του σώματος και στο πώς αυτό παρουσιάζεται στις ταινίες του David Cronenberg, θα πρέπει να ξεκαθαρίσουμε το ερώτημα περί ύστερης νεωτερικότητας ή μετανεωτερικότητας και να εντάξουμε το έργο του σκηνοθέτη σε μια χρονική περίοδο πολιτιστικής παραγωγής με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά. Το ερώτημα και, ακόμη περισσότερο, η διερεύνηση της εγκυρότητας ή μη του όρου «μεταμοντέρνο» είναι κάτι που δε θα μας απασχολήσει σε αυτήν την εργασία, καθώς όχι μόνο δεν είναι εύκολη μια μεστή επιχειρημάτων απάντηση, αλλά όπως πολύ εύστοχα επισημαίνει ο Brian McHale, για το μεταμοντέρνο υπάρχουν διαφορετικές εννοιοδοτήσεις από διαφορετικούς κριτικούς.² Έτσι, αναφερόμαστε αποκλειστικά στη θέση του σκηνοθέτη εντός μιας συγκεκριμένης χρονικής περιόδου πολιτιστικής παραγωγής, χωρίς να προχωρούμε σε μια γενική θεώρηση περί μοντέρνας και μεταμοντέρνας εποχής.

Το κινηματογραφικό έργο του Cronenberg σύμφωνα με αρκετούς ερευνητές, εντάσσεται στο πλαίσιο μιας μεταμοντέρνας πολιτιστικής παραγωγής (Steven Shaviro, 1993, Douglas Kellner, 1989, Scott Bukatman, 1993), ενώ άλλοι, όπως ο William Beard (2006) και η Wayne Rothchild (1980), υποστηρίζουν πως ο Cronenberg αποτελεί ένα μοντέρνο σκηνοθέτη, που ενσωματώνει στις ταινίες του μεταμοντέρνα στοιχεία και θεματικές ή πως το έργο του ανήκει στην αισθητική της μοντέρνας και της σουρεαλιστικής παράδοσης. Υπάρχουν, τέλος, κι εκείνοι (Mark Browning, 2007) για

² Βλέπε ενδεικτικά: Eagleton, T. (2003). *Μετά τη θεωρία*, (μτφρ. Πέγκυ Καρούζου), Αθήνα: Μεταίχμιο, (κεφ. 3: «Η πορεία προς το μεταμοντερνισμό»).

τους οποίους το έργο του Cronenberg, μοιάζει να ακροβατεί ανάμεσα στις δυο περιόδους.

Έτσι, από τη μια πλευρά, συνδέεται διακειμενικά με μοντέρνους συγγραφείς, επειδή *Η Μύγα* παρουσιάζει κοινά χαρακτηριστικά με τη *Μεταμόρφωση* του Kafka, η ταινία *Spider* συγγενεύει με την *Τελευταία Μαγνητοταινία του Κραπ* του Beckett, ενώ στην ταινία *Dead Ringers* (*Οι Διχασμένοι*) ο σκηνοθέτης ακολουθεί τη λογοτεχνική μέθοδο της αντικειμενικής συστοιχίας του T. S. Elliot, δίνοντας έμφαση, μέσω των λήψεών του, αφ' ενός στη διάταξη των αντικειμένων (τοίχοι, έπιπλα) του διαμερίσματος και του ιατρείου των πρωταγωνιστών για να δηλώσει τη σταδιακή πνευματική παρακμή τους και αφ' ετέρου στα ίδια τα χειρουργικά εργαλεία, η όψη και η χρήση των οποίων εσωκλείουν ολόκληρη τη φιλοσοφία της ταινίας: την «επιθυμία για κυριαρχία και ανάλυση της φύσης» (Parker & Parker. 2011, σ. 89). Όμως η θέση αυτή δεν αποτελεί επαρκές επιχείρημα καθώς, οι ταινίες *Cosmopolis* και *Naked Lunch* (*Γυμνό Γεύμα*), αποτελούν κινηματογραφικές μεταφορές των ομώνυμων βιβλίων του Don DeLillo και του William S. Burroughs αντίστοιχα, δυο σημαντικών μεταμοντέρνων Αμερικανών συγγραφέων.

Ανεπαρκής αποδεικνύεται και η ανάλυση της Tania Modleski (1986) για τα μεταμοντέρνα χαρακτηριστικά του σύγχρονου είδους ταινιών τρόμου, καθώς λίγες από αυτές ταυτίζονται με το έργο του Cronenberg. Μπορεί στο *Videodrome* (*Βιντεοδρόμιο*), στο *Scanners* (*Scanners, Η Νύχτα του Μεγάλου Τρόμου*), αλλά και σε άλλες ταινίες του σκηνοθέτη να παραμένουν ανοιχτά ερωτήματα σχετικά με το τέλος τους ή, όπως στο *Shivers* (*Ανατριχίλες*), οι παρασιτικές μορφές ζωής να κυριαρχούν επί της ανθρώπινης ζωής, αλλά η απλοϊκή δομή και πλοκή, και η μινιμαλιστική ανάπτυξη των χαρακτήρων είναι μάλλον αδύνατο να γενικευθούν στο σύνολο της δουλειάς του.

Στο βιβλίο της *Recreational Terror: Women and the Pleasures of Horror Film Viewing*, η Isabel Christina Pinedo περιγράφει το οξύμωρο του να αναφερόμαστε σ' ένα μεταμοντέρνο είδος τρόμου, το οποίο είναι εξ' ορισμού υπερβατικό ως προς την κατηγοριοποίησή του. Για την Pinedo η δομή και οι κώδικές του συνίστανται σε υβριδικές ενώσεις μεταξύ των κινηματογραφικών ειδών, κάτι που παρατηρείται και στις ταινίες του Cronenberg, καθώς συναντάμε στοιχεία επιστημονικής φαντασίας, ψυχολογικού θρίλερ, *bizarro fiction* κ.α. Η ανάλυση της Pinedo εστιάζει κυρίως στη διάκριση μεταξύ κλασικού και μεταμοντέρνου τρόμου, καθώς ο τελευταίος σχετίζεται με αναπαραστάσεις της καθημερινής ζωής, τις οποίες τελικά και διαταράσσει. Το τερατώδες Άλλο στις κλασικές ταινίες τρόμου είναι εξωτικοποιημένο και βρίσκεται σε

κάστρα και απομακρυσμένα μέρη, ενώ αντίθετα οι περισσότερες ταινίες του Cronenberg διαδραματίζονται σε καναδικές πόλεις, όπου όλα μοιάζουν κανονικά. Στις μεταμοντέρνες ταινίες τρόμου, όπως *H Μύγα*, η κανονικότητα αυτή διαταράσσεται όταν το καθημερινό σώμα μεταμορφώνεται ανεπίστρεπτα. «Οι μεταμοντέρνες ταινίες τρόμου αμφισβητούν δυο από τις βασικές αρχές της Δυτικής κοινωνίας: την χρονική και την αιτιακή λογική. (...) Οικοδομείται, τελικά, ένα μηδενιστικό σύμπαν, όπου η απειλή της βίας είναι αδυσώπητη». (Pinedo, 1997, σ. 26-27).

Στην προσπάθειά της να συσχετίσει το ρόλο της παρωδίας στις μεταμοντέρνες ταινίες τρόμου με τη θεωρία του *pastiche* του Fredric Jameson, η Pinedo υποστηρίζει πως το *pastiche*, ως αυτοσαρκαστική τεχνική, αντικαθιστά τη μοναδικότητα του έργου που επικαλείτο ο μοντερνισμός (Pinedo, 1997, σ. 47). Όμως το είδος παρωδίας που συναντάμε στις ταινίες του Cronenberg δεν είναι πολιτικά και ηθικά αποχρωματισμένο, όπως το μεταμοντέρνο *pastiche*. Επιπλέον, ο Philip Brophy παρατηρεί πως τα *remake*, όπως *H Μύγα*, εμφανίζονται ως απόδοση φόρου τιμής στο ίδιο το είδος ενώ στο *Videodrome* βλέπουμε πως αναπτύσσεται η αυτοσυνείδηση της τεχνολογικής εικόνας και του ίδιου του μιντιακού μέσου (McLarty, 1984, σ. 115) και ως εκ τούτου κυριαρχεί η αυτοαναφορικότητα και η αυτοσυνείδηση (ή αναστοχαστικότητα) ως κινηματογραφικός μεταλόγος. Στο *eXistenZ* παρωδείται τόσο «η εικονική πραγματικότητα ως νέα θρησκεία, όσο και η θρησκεία η ίδια» (Siegler, 2012), για το *The Brood* ο σκηνοθέτης έχει- ειρωνικά αστειευόμενος- υποστηρίζει πως είναι η δική του ρεαλιστική εκδοχή της ταινίας *Kramer Vs Kramer* (Rickey, 2015), ενώ στο *Rabid (Λυσσασμένη στα Νύχια του Τρόμου)* διακρίνεται η σατυρική διάθεση του σκηνοθέτη απέναντι στον πολλαπλασιασμό των κλινικών πλαστικής χειρουργικής (Kellner, 1989). Αυτή η στάση του Cronenberg δεν είναι κενή σημασίας και κοινωνικοπολιτικού συγκειμένου (*empty parody*). Ταυτίζεται με την παρωδία της Linda Hutcheon, όχι ως απλό σύμπτωμα της μεταμοντέρνας πολιτιστικής παραγωγής, αλλά ως ένα χαρακτηριστικό της, το οποίο χρησιμοποιεί την ειρωνεία για να τονίσει την αντίθεση παρελθόντος-παρόντος και να μας υπενθυμίσει πως οι παρούσες αναπαραστάσεις μας καθορίζονται από ιδεολογικές θέσεις του παρελθόντος. Τελικά, η παρωδία είναι πολιτικά και ιστορικά κριτική, όχι ανιστορική, ούτε νοσταλγική. «Η μεταμοντέρνα παρωδία είναι ταυτόχρονα αποδομητικά κριτική και δομικά δημιουργική, η οποία μ' έναν παράδοξο τρόπο μας γνωστοποιεί τα όρια και τις δυνάμεις της αναπαραστάσης σε κάθε μέσο» (Hutcheon, 1989, σ. 98).

Ακόμη, ακολουθώντας τον Fredric Jameson και τη συλλογιστική του περί μεταμοντέρνου, θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε πως το έργο του Cronenberg παρουσιάζει χαρακτηριστικά μεταμοντέρνου πολιτιστικού προϊόντος. Το μεταμοντέρνο, που ταυτολογείται ως ύστερος καπιταλισμός, αποτελεί πολιτιστική πρακτική που είχε ήδη ξεκινήσει από τη δεκαετία του '60, ενώ «οι αναπτυσσόμενες πολιτιστικές μορφές του μπορεί να θεωρηθούν ως το πρώτο στην ιστορία καθαρά βορειοαμερικανικό οικουμενικό ύφος» (Jameson, 1999, σ. 28). Ειδικότερα, στην ανάλυση του *Videodrome*, ο Jameson υποστηρίζει πως η ταινία, όπως και κάθε άλλο μεταμοντέρνο έργο, ταλαντεύεται ανάμεσα στην υψηλή και τη χαμηλή κουλτούρα αναπτύσσοντας ένα από τα μεταμοντέρνα παράδοξα. Έτσι, η κατηγοριοποίηση του *Videodrome* ταλαντεύεται ανάμεσα σε μια δυτικοποιημένη, εμπορική εκδοχή της αισθητικής του κουβανέζικου Imperfect Cinema, στην πορνογραφία και στα snuff films (Jameson, 1995, σ. 23).

Επιπροσθέτως, ο Jameson υποστηρίζει πως ένα από τα συστατικά χαρακτηριστικά του μεταμοντέρνου αφορά τις σχιζοφρενικές δομές στο δημόσιο και τον ιδιωτικό χρόνο³ και δανειζόμενος τη συλλογιστική του Λακάν γύρω από τη σχιζοφρένεια, αναφέρεται στη «ρήξη της αλυσίδας της σήμανσης, δηλαδή στη συνταγματική διαπλοκή της σειράς των σημαινόντων, η οποία συνιστά εκφορά νοήματος» (Jameson, 1999, σ. 68). Πράγματι, η έννοια του κατακερματισμού έχει αναλυθεί ιδιαίτερα σε σχέση με το μεταμοντερνισμό και την ταυτότητα του υποκειμένου. Όπως στα μεταμοντέρνα anime όπου κυριαρχούν τα cyborgs (FLCL, Paranoia Agent κ.α.) έτσι και στο *Videodrome*, *Τη Μύγα*, το *Scanners* ή το *eXistenZ*, η κατακερματισμένη ταυτότητα του υποκειμένου αναπαρίσταται μέσω της βίαιης τεχνολογικής εισβολής στα σώματα των πρωταγωνιστών (Brown, 2010, σ. 143). Η ρήξη, λοιπόν, που περιγράφει ο Jameson, αυτή η απομόνωση του σημαίνοντος από το σημαινόμενο «συνδέεται με την αγωνία του υποκειμένου και την απώλεια της αίσθησης της πραγματικότητας» (Brown, 2010, σ. 143). Δεν είναι λίγες οι σκηνές στο *Videodrome* που δεν μπορούμε, μαζί με τον πρωταγωνιστή, να διαχωρίσουμε την

³ Στις θεωρητικές καταβολές της συλλογιστικής του θα μπορούσε να θεωρηθεί πως δεσπόζει η θεωρία του Habermas, ειδικότερα η σχετική με το πρόβλημα της κατανόησης του θανάτου ως δομή του κόσμου των βιωμάτων και συγχρόνως ως στοιχείο των εξορθολογισμένων συστημάτων δράσης εντός του κοινωνικού συστήματος. Βλέπε ενδεικτικά: Ρήγου, Μ. (1993). *Ο θάνατος στη νεωτερικότητα*, Αθήνα: Πλέθρον (Μέρος τέταρτο).

πραγματικότητα από την ψευδαίσθηση. Ο χρόνος σταματάει να είναι γραμμικός, «έχουμε πλέον τη σχιζοφρένεια με τη μορφή άτακτου σωρού διακριτών και ασύνδετων μεταξύ τους σημαινόντων (...) αδυνατούμε να ενοποιήσουμε το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον της ίδιας μας της βιογραφικής εμπειρίας ή ψυχικής ζωής» (Jameson, 1999, σ. 68).

Κεφάλαιο Δεύτερο

Τρόμος, Sci- Fi Horror, Body Horror και Cyberpunk ή «Τα έργα μου είναι sui generis. Θα ήταν ενδιαφέρον αν μπορούσαν να σχηματίσουν ένα νέο είδος ή υποείδος» (Telotte, 2001, σ. 183)

Παρ' όλο που ο Cronenberg αντιτίθεται στις κατηγοριοποιήσεις του έργου του, οι διάφορες προτάσεις ειδολογικής διαφοροποίησής του αποτελούν πρακτικά εργαλεία κατανόησης ενός σώματος ταινιών που παρουσιάζει αντιφατικά στοιχεία.

Σύμφωνα με τον Bart Beaty οι πρώτες ταινίες του Cronenberg (*Stereo, Crimes of the Future*) ανήκουν αποκλειστικά στο είδος του art film (Beaty, 2008, σ. 17). Το *Shivers* (1975) που αποτελεί το πρώτο ευρέως γνωστό έργο του, ταυτοποιείται με την αρχή της πρώτης δημιουργικής φάσης του, που φτάνει μέχρι και το 1986 (*The Fly*). Με την ταινία *Dead Zone* (1986) ο Cronenberg εγκαινιάζει μια νέα περίοδο περισσότερο εμπορική, που ανταποκρίνεται λιγότερο στους τίτλους που μέχρι τότε του είχαν αποδοθεί «Βαρόνος του Αίματος» και «Βασιλιάς του Τρόμου και των Αφροδίσιων Νοσημάτων»⁴. Σε αυτήν την περίοδο, κυριαρχεί η σεξουαλική διαστροφή, που συναντάμε στο *Dead Ringers* ή στο *Crash* (ως παραφιλία), ενώ το δεύτερο χαρακτηριστικό αυτής της φάσης είναι η τάση για «εξερεύνηση μιας ψευδαισθησιογενούς (*Naked Lunch, Η Μύγα*), εικονικής (*eXistenZ, Videodrome*) και σχιζοφρενικής (*Spider*) πραγματικότητας.

Στην προσπάθειά μας να εντάξουμε το έργο του σε κινηματογραφικά είδη και υποείδη, κατανοούμε τη δυσκολία αυτού του εγχειρήματος, όχι μόνο επειδή η βιβλιογραφία γύρω από τα είδη του τρόμου, και, επομένως, οι κατηγοριοποιήσεις του

⁴ Αξίζει να σημειωθεί πως ο σκηνοθέτης αποδεχόμενος το τίτλο του «Βασιλιά του Τρόμου και των Αφροδίσιων Νοσημάτων», αρνείται την κατηγοριοποίησή του στο είδος του σωματικού τρόμου (Body Horror).

ποικίλλουν ανάλογα με τον κάθε κριτικό, αλλά και γιατί οι ταινίες του Cronenberg, εμφανίζουν εντελώς διαφορετικά χαρακτηριστικά μεταξύ τους, ιδιαίτερα αν λάβουμε υπ' όψιν μας τα μεταμοντέρνα στοιχεία που τους αποδίδει ο Jameson και η Pinedo. Αν εκκινήσουμε από τις κλασικές προσεγγίσεις του είδους του τρόμου όπως αυτή του Tzvetan Todorov (Prohászkoná, 2012), θα μπορούσαμε να εντάξουμε σχεδόν κάθε ταινία σε διαφορετική κατηγορία τρόμου. Έτσι, το *The Dead Zone* ανήκει στο είδος του υπερφυσικού τρόμου (uncanny horror), το *Dead Ringers* στην κατηγορία του υποείδους του ψυχολογικού τρόμου (psychological horror), ενώ το *Naked Lunch* ανταποκρίνεται στα χαρακτηριστικά του υποείδους του σουρεαλιστικού τρόμου (surreal horror). Επιπλέον, ακολουθώντας τον Andrew Tudor (1989) σε μια ανάλυση που εστιάζει στη μορφή της απειλής του τρόμου και όχι στο τρόμο per se, βλέπουμε πάλι κάποια στοιχεία που μπορούμε να διακρίνουμε σε συγκεκριμένες ταινίες, αλλά όχι στο σύνολο του έργου. Για παράδειγμα, η απειλή σε σχέση με την ανθρώπινη ύπαρξη προέρχεται από εξωτερικούς και όχι εσωτερικούς, ψυχολογικούς παράγοντες (στο *Shivers* βλέπουμε πως τα εργαστηριακά παράσιτα προκαλούν τα μεταδοτικά αφροδίσια νοσήματα), ενώ αλλού η ανθρώπινη παρέμβαση είναι κυρίαρχη στην σωματικοψυχολογική κατάσταση των πρωταγωνιστών (στο *Rabid*, η πρωταγωνίστρια υποβάλλεται σε χειρουργική επέμβαση κι έπειτα ξεσπούν οι κρίσεις «λύσσας») (Tudor, 1989, 9-10). Ο προβληματισμός σχετικά με την κατηγοριοποίηση του κρονενμπεργκιανού έργου σε συγκεκριμένο είδος τρόμου αίρεται στην προσέγγιση του J.P. Telotte (Telotte, 2001), του Bart Testa (Testa, 1989) αλλά και του Noel Carroll (Carroll, 1990) που υποστηρίζουν πως οι ταινίες του Cronenberg αποτελούν τόπο συνάντησης των ειδών sci-fi και τρόμου και, επομένως, κάνουν λόγο για το υβριδικό είδος επιστημονικού τρόμου (sci-fi horror).

Ακόμη ένα είδος με το οποίο έχουν ταυτιστεί τα έργα του Cronenberg είναι το υποείδος του σωματικού τρόμου (body horror), που πρωτοεμφανίστηκε κατά τις δεκαετίες '70- '80 και γρήγορα συνδέθηκε με οικονομικοπολιτικές θεωρίες, αλλά και την εξέλιξη της τεχνολογίας και της επιστήμης «εντός μιας τεχνοκαπιταλιστικής πολιτικής οικονομίας» (Kellner, 1989). Οι ταινίες του σωματικού τρόμου εστιάζουν στην παραμόρφωση και τη δυσλειτουργία του σώματος και, συχνά, όπως στην περίπτωση του *Shivers* και του *Videodrome*, εξετάζουν έννοιες όπως αυτή της ασθένειας και της μεταμόρφωσης. Διαφοροποιούνται από το είδος του ψυχολογικού τρόμου καθώς αναδεικνύουν φρικώδεις αναπαραστάσεις αποσύνθεσης και κατακερματισμού του ανθρώπινου σώματος (Bagwell, 2014, σ. 2), οι οποίες συνήθως

αντανακλούν την κοινωνική δυσφορία και το υπαρξιακό άγχος του υποκειμένου. Ο Douglas Kellner εντάσσει τα παραπάνω χαρακτηριστικά στο σύγχρονο είδος τρόμου, το οποίο βρίσκεται σε αντίθεση με τις ταινίες τρόμου του γερμανικού εξπρεσιονισμού, καθώς η καταστροφή δεν διαβλέπεται, αλλά έχει ήδη συντελεστεί σε μια «(μετα)μοντέρνα κοινωνία εν μέσω κρίσης, για την οποία δεν υπάρχει λύτρωση» (Kellner, 1989). Για τον Stuart Gordon η ταινία *Shivers* αποτελεί την πρώτη κινηματογραφική ταινία σωματικού τρόμου (Gordon, 2012, σ. 1), την οποία ακολούθησαν οι *Rabid*, *Scanners*, *Dead Ringers*, *Videodrome*, *The Fly*, *Crash* και *eXistenZ*.

Τέλος, λιγότερο δημοφιλής, αλλά εξίσου σημαντική είναι η ανάλυση της σχέσης του cyberpunk (κινηματογραφικού και λογοτεχνικού υποείδους επιστημονικής φαντασίας) με το *Videodrome*, το *Scanners* και το *eXistenZ*. Σύμφωνα με τον Dani Cavallaro:

το cyberpunk φέρνει στο προσκήνιο την προσωρινότητα των ορισμών περί αξιών, λογικής και αλήθειας μέσα από μια ριζική απόρριψη του ήθους του Διαφωτισμού. (...) Η κυβερνοκουλτούρα, ένα περιβάλλον εμποτισμένο από την ηλεκτρονική τεχνολογία (...) μας αναγκάζει να επαναξιολογήσουμε δραστικά την ιδέα του χρόνου, της πραγματικότητας, την υλικότητας, της κοινότητας και του χώρου (Cavallaro, 2000, σ. xi).

Το cyberpunk συνδέεται τόσο με την επιστημονική φαντασία, όσο και με τον σωματικό τρόμο καθώς η εισβολή της τεχνολογίας στο μυαλό και το σώμα των ανθρώπων αποτελεί πια καθημερινή πραγματικότητα. Στο *Videodrome*, «ο Cronenberg⁵ εξετάζει ένα από τα αγαπημένα θέματα του cyberpunk: την αποφυσικοποίηση (denaturalisation) του σώματος και τον εκτοπισμό του πραγματικού από την υπερβατική πραγματικότητα (hyperreality) της τηλεόρασης» (Kadrey και McCaffery 1991, σ. 26), ενώ στις ταινίες *Scanners* και *eXistenZ* παρατηρούμε την «τεχνολογική εμμονή, την αμφίσημη και ασαφή ταυτότητα των υποκειμένων και την απώλεια του ελέγχου της σωματικής ακεραιότητας» (Starrs και Anderson 1997).

Μπορεί μια ολοκληρωμένη προσέγγιση των ταινιών του Cronenberg να αποδεικνύεται δύσκολη, τουλάχιστον, όμως, τα παραπάνω είδη δεν είναι αλληλοαποκλειόμενα. Ίσως η πιο εύστοχη προσέγγιση του έργου του βρίσκεται υπό

⁵ Για τον Darren Aronofsky ο Cronenberg είναι ο εισηγητής των cyberpunk ταινιών στη Βόρεια Αμερική (Dillon, 2006, σ. 75).

την σκέπη του όρου *Gothic*, όπως αναπτύσσεται από τον Dani Cavallaro, αφού εκεί συναντάμε το είδος του τρόμου και του body horror, του sci-fi και του cyberpunk, μέσα από την αναπαράσταση θεματικών γύρω από την «προσωπική και συλλογική αποσύνθεση, την πνευματική και τη σωματική αποδιοργάνωση, τη θέαση του κόσμου ως έναν τόπο για γκροτέσκους και παράλογους χαρακτήρες: τα ανθρώπινα όντα» (Cavallaro, 2000, σ. 165).

Στην εργασία αυτή πρόκειται ν' αναλυθούν δυο ταινίες της πρώτης (*Videodrome*, *The Fly*) και μια της δεύτερης περιόδου (*eXistenZ*) του Cronenberg, καθώς δεν μας αφορά η συμφωνία με την περιοδολόγηση του έργου του από τους κριτικούς, αλλά οι αναπαραστάσεις του σώματος και οι γενετικές και τεχνολογικές μορφές παρείσφρησης σε αυτό. Έτσι, παρά το έντονο ενδιαφέρον που παρουσιάζει η συζήτηση περί συμπτωματολογίας των αφροδίσιων νοσημάτων (*Shivers*) και άλλων μεταδοτικών ιών (*Rabid*), η ανάλυση της παραφιλίας και του μαζοχισμού (*Crash*), αλλά και η κυριολεκτικά και μεταφορικά δυσμορφική λειτουργία της ψυχιατρικής θεραπείας (*The Brood*), η εστίαση της παρούσας μελέτης βρίσκεται στην αλληλεπίδραση τεχνολογίας και βιολογικού σώματος, καθώς, όπως αναπτύχθηκε παραπάνω, η σχέση αυτή αναλύεται, αν και όχι πάντα, στο πλαίσιο της μεταμοντέρνας κοινωνίας. Η μελέτη αυτή επικεντρώνεται στις παραμέτρους που έχουν να κάνουν με την τεχνολογία της τηλεοπτικής εικόνας (*Videodrome*), την τεχνολογία στο χώρο των παιχνιδιών εικονικής πραγματικότητας (*eXistenZ*) και την τεχνολογία της κβαντικής τηλεμεταφοράς (*The Fly*).

Κεφάλαιο τρίτο

Η γεωγραφική μεταβλητή στο έργο του Cronenberg: ο Καναδάς

Στο τελευταίο μέρος αυτής της εισαγωγής, δε θα μπορούσαμε να μην αναφερθούμε στη συμβολή του γεωγραφικού παράγοντα στο κινηματογραφικό έργο του Cronenberg.

Από τις πρώτες κιόλας ταινίες του έλαβε χρηματοδότηση από την Telefilm (πρώην Canadian Film Development Corporation), η οποία δρούσε για λογαριασμό του καναδικού κράτους, και, σύντομα, κατάφερε να γίνει ο πιο εμπορικός Καναδός σκηνοθέτης⁶ αλλά και να καθιερωθεί ως ο σκηνοθέτης του τρόμου (Rodley, 1992, σ. 57). Γενικότερα, η καναδική κινηματογραφική παραγωγή ήδη από το 1961 με την ταινία *The Mask (Eyes of Hell)* του Julian Roffman, ταυτίστηκε με το είδος του τρόμου⁷ και την τεχνολογική πρόοδο, αφού επρόκειτο για την πρώτη καναδική ταινία που χρησιμοποίησε την τεχνολογία 3D. Κατά τη δεκαετία του '70 έως και το 1983, η φορολογική διευκόλυνση της κινηματογραφικής παραγωγής και η πλήρης επιστροφή των φορολογικών πιστώσεων, συνέβαλαν στη δημιουργία και την εξάπλωση του «canuxploitation», των καναδικών, δηλαδή, B- movies⁸. Παράλληλα, το είδος του τρόμου άρχισε να ταυτίζεται με τις καναδικές low budget παραγωγές, ενώ δημιουργήθηκε και το φαινόμενο του Hollywood North⁹, προσελκύνοντας Αμερικανούς σκηνοθέτες και παραγωγές. Για τους περισσότερους κριτικούς, η δημοτικότητα των ταινιών τρόμου στον Καναδά συνδέεται μέσω του Northrop Frye και της Margaret Atwood με τον «καναδικό μύθο», δηλαδή την καναδική ταυτότητα, η οποία «βασίζεται

⁶ Ενδεικτικά, το κόστος της ταινίας *Shivers* ανήλθε στα 180.000 δολάρια και εισέπραξε από τα ταμεία 5.000.000 δολάρια, ενώ η ταινία *Rabid* κόστισε 350.000 καναδικά δολάρια και εισέπραξε 7.000.000 (Melnyk, 2004, σ. 149-150).

⁷ Περισσότερες πληροφορίες για την ιστορία του καναδικού είδους τρόμου βλέπε: <http://www.tiff.net/the-review/canadian-horror/> (πρόσβαση στις 13/05/2017).

⁸ Περισσότερες πληροφορίες για το canuxploitation, βλέπε <http://canuxploitation.com/> (πρόσβαση στις 07/04/2017).

⁹ Ο όρος αναφέρεται στον τεράστιο αριθμό παραγωγών του Hollywood που εγκαταστάθηκαν στον Καναδά εξαιτίας της φορολογικής ελάφρυνσης. Για περισσότερες πληροφορίες, βλέπε: Leach, J. (2004). *Dreaming in The Rain: How Vancouver Became Hollywood North by Northwest* (review). *University of Toronto Quarterly*, 524-525.

σε θεματικές όπως η ήττα, η απομόνωση και η αδυναμία ισχύος (...) και ταυτίζεται με το δριμύ ψύχος, την αποικιοκρατική εμπειρία και τη διάχυση των πολιτιστικών δυνάμεων της Αμερικής στο εσωτερικό του Καναδά» (Lee, 2004, σ. 6-7).

Είναι, όμως, εμφανής αυτή η καναδική ταυτότητα (canadianness) στα έργα του Cronenberg; Οι Andrew Parker και Manjunath Pendakur ισχυρίζονται πως δε διακρίνονται αμιγώς καναδικά χαρακτηριστικά, καθώς οι πόλεις στις ταινίες του μοιάζουν με οποιαδήποτε βορειοαμερικανική πόλη (Parker, 1993, σ. 219) και πως απουσιάζει η αναπαράσταση μιας εθνικής κουλτούρας του Καναδά (Pendakur, 1990, σ. 190)¹⁰. Οι διαφορές σχετικά με το κοινό, τις καταβολές, το είδος του τρόμου και την εμπορική στόχευση του Cronenberg στην Αμερικανική ή παγκόσμια αγορά οδήγησαν σε ακόμη μια διχοτόμηση του έργου του, αυτήν τη φορά όχι σε κινηματογραφικά είδη, αλλά σε γεωγραφικές τοποθεσίες: τον Καναδά και την Αμερική.

Από την άλλη, ο David L. Pike (2002) εντάσσοντας τον David Cronenberg στο Νέο Κύμα των αγγλόφωνων Καναδών σκηνοθετών¹¹, υποστηρίζει την καναδική ταυτότητα του έργου του, υπογραμμίζοντας τη διεθνή και όχι αμερικανικοκεντρική οπτική του. Ειδικά από τη δεκαετία του '90, ο καναδικός κινηματογράφος απευθυνόταν στην παγκόσμια αγορά, χωρίς όμως να ταυτίζεται με τις αμερικανικές ταινίες του Hollywood τόσο σε επίπεδο παραγωγής (ανεξάρτητες ή υποστηριζόμενες από κρατικά κονδύλια ταινίες), όσο και σκηνοθετικής αισθητικής και προσέγγισης (Pike, 2002, σ. 5-6). Ο Adam Lowenstein συγκρίνοντας το *Shivers* με το *Night of the Living Dead* του George A. Romero, καταλήγει πως, παρά την κοινή εικόνα της σαδιστικής πορνογραφίας, οι δυο ταινίες δεν μπορούν να ενταχθούν στο αμερικανικό είδος τρόμου. Στο *Shivers* παρατηρούμε μια μη ετεροκανονική κοινότητα σεξουαλικών οργίων, οι ήρωες είναι περισσότερο περίπλοκοι, η αποκάλυψη είναι παντοτινή, ο

¹⁰ Στον αντίποδα του Cronenberg, ο Pendakur αναφέρει τη σκηνοθέτη Léa Pool, της οποίας το έργο διακρίνεται από αμιγώς καναδικά χαρακτηριστικά.

¹¹ Γνωστή και ως «Νέο Κύμα του Τορόντο», η γενιά αυτή ξεκίνησε την κινηματογραφική δράση της από τα μέσα της δεκαετίας του '80 και συμπεριέλαβε τους αγγλόφωνους σκηνοθέτες που είχαν ως βάση τους το Τορόντο, όπως οι: Atom Egoyan, Patricia Rozema, David Cronenberg κ.α. Για περισσότερες πληροφορίες βλ. <http://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/the-history-of-film-in-canada/> (πρόσβαση στις 09/04/2017).

τρόμος συνεχίζεται. Η ασθένεια δεν αποτελεί εχθρό, αλλά πηγή της ίδιας της ταυτότητας (Lowenstein, 2005, σ. 148). Στην αμερικανική ταινία η αποκάλυψη συμβαίνει εδώ και τώρα και στο πλαίσιο μιας ετεροκανονικής κοινωνίας με επίκεντρο την αποσεξουαλικοποίηση των ανθρώπινων σχέσεων (Lowenstein, 2005, σ. 162-164). Τις θεμελιώδεις αυτές διαφορές επισημαίνει και ο ίδιος ο σκηνοθέτης, υποστηρίζοντας πως «το πρόβλημα είναι προφανές: αν σκηνοθετείς ταινίες εκτός του αμερικανικού πλαισίου, αυτές φαίνονται δύσκολες, περίπλοκες, δεν ταιριάζουν στο αμερικανικό μοτίβο. Αυτή τη δυσκολία συνάντησα με το *eXistenZ*. Θεωρώ πολύ σημαντικό πως είμαι Καναδός σκηνοθέτης» (Lee, 2004, σ. 9).

Ακόμη, για τον Lowenstein ο κινηματογράφος του Cronenberg καταπιάνεται με τις θεματικές του τραύματος και της εθνικής ταυτότητας, μέσα από την αναπαράσταση και εξέταση του ανθρώπινου σώματος. Το ιδιωτικό σώμα υποφέρει στην προσπάθειά του να ενταχθεί και να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις του κοινωνικού, δημόσιου σώματος. Καθώς ο καναδικός εθνικισμός διαφέρει από τις κλασικές θεωρήσεις της αδιαιρετότητας και της εθνικής συνέχειας, το εθνικό σώμα προσεγγίζεται ως «κατακεραματισμένο, εύθραυστο και αποικιοκρατούμενο υποκείμενο» (Lowenstein, 2005, σ. 149). Ο ίδιος ο σκηνοθέτης, αναφερόμενος στην αδυναμία συγκρότησης ενός εθνικού σώματος, σημειώνει:

«Συνήθως αναπαριστώ το χάος ως μια κατάσταση περισσότερο προσωπική, παρά δημόσια. Αυτό συμβαίνει αδιαμφισβήτητα διότι μεγάλωσα στον Καναδά. Το χάος που με ελκύει είναι ιδιαιτέρως προσωπικό και ιδιωτικό. Έχουμε αυτές τις μικρές εστίες ιδιωτικού και προσωπικού χάους που αναπτύσσονται στα διάκενα της κοινωνικής δομής, η οποία διαρκώς υπενθυμίζει την τάξη και τον έλεγχο που η ίδια επιβάλλει, κι αυτή είναι η σύγκρουση που βλέπετε [στις ταινίες μου]». (Lowenstein, 2005, σ. 149).

Το παραπάνω επιχείρημα του σκηνοθέτη της εισάγει στα αντιθετικά δίπολα που για πολλούς κριτικούς κυριαρχούν στο έργο του. «Το σώμα και το μυαλό, η συνειδητή τάξη και το φυσικό χάος, ο εαυτός (ego- self) και ο Της (id- other)» αντικατοπτρίζουν για τον William Beard τον καναδικό μύθο και ήθος (Beard, 1994). Ακόμη και η διάχυτη σεξουαλικότητα της ταινίας του μπορεί ν' αναγνωστεί σε συμφωνία με αυτά τα δίπολα: ο λογικός εαυτός (rational ego) έναντι της χαστικής επιθυμίας (Beard, 1994).

Τέλος, η καναδική ταυτότητα ξεχωρίζει όχι μόνο μέσα από της καλλιτεχνικές συμβάσεις, αλλά και από τη θεματολογία των ταινιών του Cronenberg. Για τον Bart Testa ακόμα και τα αμερικάνικα στοιχεία του graphic horror, επανεντάσσονται σ' ένα εντελώς καναδικό πλαίσιο, αυτό της τεχνολογίας που τροφοδοτείται από το καναδικό

ήθος και της πιο επιδραστικούς Καναδούς φιλόσοφους: τον George Grant, τον Harold Innis, και τον Marshall McLuhan (Testa, 1989). Η αγριότητα του φυσικού περιβάλλοντος των Atwood και Frye εμπλέκεται με εκείνη της τεχνολογίας έναντι της φύσης στη συλλογιστική του William Beard για να οδηγήσουν, τελικά, στο δίπολο τεχνολογία έναντι του ανθρώπινου σώματος, όπου το τελευταίο λειτουργεί ως άλλη φύση. Οι παραμορφώσεις του κρονενμπεργκιανού σώματος ενσαρκώνουν το μόχθο και την αγωνία του ανθρώπου να κατακτήσει και να ελέγξει τη φύση (Kuboszek, 2007, σ. 15):

Η καταστροφή στον κόσμο του Cronenberg πηγάζει από τη λανθασμένη εντύπωση πως η φύση δεν αποτελεί ένα άγνωστο στοιχείο, ούτε είναι εχθρική και την πεποίθηση πως η λογική μπορεί να αναπαρασταθεί ως φυσική και, αντίστροφα, η φύση να παρασταθεί ως λογική. Από αυτήν την άποψη, ο Cronenberg ανταποκρίνεται στο канаδικό μοντέλο: η φύση είναι ο εχθρός της συνείδησης, είναι άγνωστη, ακατάκτητη. Η φύση είναι ο θάνατος (Beard, 1994).

Κεφάλαιο τέταρτο

Προσεγγίσεις του κρονενμπεργκιανού σώματος

Η επιθυμία του David Cronenberg «να πει το ανείπωτο και να δείξει το αφανέρωτο» (Rodley, 1997, σ. 43) μέσα από τις ταινίες του είναι ίσως η καταλληλότερη αρχή για να προσεγγίσει κανείς την αναπαράσταση του σώματος σ' αυτές. Για τον Mark Browning το αδύνατο στις ταινίες του Cronenberg έχει να κάνει με τα όρια της έκφρασης. Τα όρια, δηλαδή, που συναντάμε σε διαπλοκή με τη μνήμη στο *Spider*, σε σχέση με την λεκτική επικοινωνία στο *Dead Ringers*, σε συνάρτηση με την πραγματικότητα και τις αισθήσεις στο *Videodrome* και το *eXistenZ* (Browning, 2007, σ. 24). Ακόμη και τα όρια του ίδιου του σώματος στη *Μύγα* είναι αυτά που επανακαθορίζουν όχι μόνο την πρόσληψη των σημασιολογικών αναλύσεων των ταινιών του, αλλά και ολόκληρη την αντίληψή μας περί περατότητας και προσβασιμότητας του σώματος και της επικοινωνιακής διαδικασίας.

Η επιθυμία του σκηνοθέτη για το αδύνατο κατασκευάζει μια γέφυρα συναφειών μεταξύ την канаδικής του ταυτότητας, του μεταμοντέρνου σώματος και όλων των αντιθετικών δίπολων του William Beard τα οποία προαναφέρθηκαν. Πώς λοιπόν, ο Cronenberg δείχνει αυτό που δε φανερώνεται κι αυτό που δε λέγεται και, κυρίως, ποιες είναι οι πολιτικοκοινωνικές προεκτάσεις τους;

Οι προσεγγίσεις του κρονενμπεργκιανού σώματος προέρχονται κυρίως από φεμινιστικές θεωρήσεις και την ψυχαναλυτική θεωρία των Barbara Creed και Robin¹² Wood (Lee, 2004, σ. 16), ενώ λιγότερο γνωστή είναι η ανάλυση του σώματος που επικεντρώνεται στις εννοιολογικές κατασκευές του σώματος δίχως όργανα (Corps-sans-organes) και του γίνεσθαι (Devenir) των Gilles Deleuze και Félix Guattari (Lee, 2004, Powell, 2005). Για τον Robin Wood, η ταινία *The Brood* ενσωματώνει αρκετά φροϋδικά στοιχεία, όχι μόνο εξαιτίας της έντονης ανάμειξης του ψυχιάτρου Dr. Hal Raglan στην έκφραση των συναισθημάτων της Nola Carveth αλλά κι επειδή η ίδια, ζώντας εντός μιας πατριαρχικής κοινωνίας, χρησιμοποιεί τα παιδιά της οργής της ως υποκατάστατα του φαλλού (Wood, 1985, σ. 217). Ο ψυχοθεραπευτής, ο γυναικολόγος (*Dead Ringers*), ο επιστήμονας (*The Fly*), όπως και οι περισσότεροι αρσενικοί ήρωες του Cronenberg προσωποποιούν την ακατάπαυστη και καταπιεστική κυριαρχία του πολιτισμού έναντι της φύσης (Testa, 1989). Η προσέγγιση του Wood βρίθκει πολιτικών και κοινωνικών συνδηλώσεων καθώς τα τέρατα, ως εκπρόσωποι της φύσης, εναντιώνονται στην καπιταλιστική πατριαρχία και την αστική κοινωνία. Ωστόσο, η απάντηση του ίδιου του σκηνοθέτη χαρακτηρίζεται ιδεολογικά αμφίθυμη απέναντι στη μεσαία και αστική τάξη, καθώς «δε νιώθει εντελώς έτοιμος να απορρίψει τη μεσαία τάξη της Αμερικής, αφού εκεί υπάρχουν και σημαντικές αξίες» (Rodley, 1992, σ. 68).

Το σημείο όπου ο Wood συγκλίνει με τις φεμινιστικές προσεγγίσεις του κρονενμπεργκιανού σώματος και την -διαποτισμένη από το «αποκείμενο» (abject)¹³ της Julia Kristeva- ψυχαναλυτική θεωρία της Barbara Creed εντοπίζεται στην αναπαράσταση του γυναικείου και του σεξουαλικού σώματος, στα οποία ο σκηνοθέτης αποδίδει μια αποκρουστική όψη τερατογένεσης. Έτσι, οι ταινίες του διαβάζονται ως

¹² Οι αναλύσεις αυτές αφορούν κυρίως τις ταινίες *Dead Ringers* και *The Brood*, όπου η γυναικεία ψυχολογία αναπαρίσταται ως γκροτέσκα, καθώς και τα *Videodrome* και *eXistenZ*, στα οποία κυριαρχεί η εκθήλυνση του ανδρικού σώματος εξαιτίας της τεχνολογικής διείσδυσης σ' αυτό (McLarty, 1993, σ. 161, Modleski, 1986, σ. 163).

¹³ «Η λέξη «απο-κείμενο» αποδίδει τον όρο «ab-jet», δηλαδή αυτό που δεν είναι ούτε υποκείμενο (sujet) ούτε αντικείμενο (objet). Στο έργο της Pouvoirs de l' horreur; essai sur l' abjection (1980), η Julia Kristeva αναπτύσσει τη θεωρία του αποκλεισμένου υποκειμένου στο πλαίσιο των βιβλικών ταμπού, εστιάζοντας την προσοχή της στην αμφιλεγόμενη μορφή της μητέρας, και τονίζοντας την απο-κειμενοποίηση της μητέρας ως συνθήκη για την ανάδειξη του υποκειμένου ως ομιλ-όντος» (Αθανασίου, 2004α, σ. 10).

εργαλεία ενάντια στο σεξ, τις γυναίκες και τελικά την ίδια τη ζωή (Kellner, 1989)¹⁴. Η κοιλιακή χώρα της Nola είναι παραμορφωμένη, ενώ στο *Shivers* το σεξ παρουσιάζεται ως μολυσματικό. Για την Barbara Creed, στο *The Brood* η γυναικεία επιθυμία αποτελεί μια μορφή εσωτερικευμένης οργής κι επομένως η παραμόρφωση της Nola συνδέεται με μια αναδρομική αλυσίδα καταπίεσης της μητέρας προς την κόρη σε βάθος χρόνου και γενεών (Creed, 2007, σ. 46). Για την Creed, όπως και την Kristeva, καθώς η αναπαραγωγική λειτουργία της γυναίκας κατασκευάζεται ως αποκείμενο που λειτουργεί σαν «πόλος αβέβαιης σύμπτωσης μεταξύ έλξης και αποστροφής» (Αθανασίου, 2004α, σ. 10), αναπαρίσταται, τελικά, ως τερατώδης (monstrous feminine). Η εξωτερική κοιλιά-μήτρα της Nola που εγκυμονεί ένα ακόμα παιδί της οργής της, η σύνδεση της γυναίκας με το ζωικό βασίλειο, ειδικά στη σκηνή που ξεσκίζει με τα δόντια της την κοιλιά-μήτρα και κατασπαράζει το έμβryo και, τέλος, ο πλήρης έλεγχος που ασκεί στους απόγονούς της -αυτά τα μικρά περιέργα, άφυλα και χωρίς ταυτότητα όντα- πριν καν γεννηθούν, αποτελούν για την Creed χαρακτηριστικά ενός αποκείμενου όντος (Creed, 2007, σ. 46-53). Η προσέγγιση του γυναικείου αναπαραγωγικού συστήματος ως τερατώδους αποκείμενου εκλαμβάνεται από τις φεμινίστριες θεωρητικούς ως ένα επαναλαμβανόμενο μοτίβο της γυναικείας αναπαράστασης στις ταινίες τρόμου (Freeland, 2000, σ. 103), ενώ η παθολογικοποίηση του γυναικείου σώματος ως ένα σώμα που εγκυμονεί καταστροφικούς κινδύνους συνδέεται με την αγωνία και τον τρόπο της τερατογένεσης, κάτι που παρατηρούμε και στο όνειρο της Veronica στην ταινία *Η Μύγα*.

Επιπλέον, οι φεμινιστικές θεωρίες εστιάζουν την προσοχή τους στην αναπαράσταση του γυναικείου κόλπου και τις μορφές διείσδυσής σ' αυτόν. Στο *Shivers* βλέπουμε ένα μολυσματικό παράσιτο με τη μορφή πέους αλλά και περιττώματος να εισχωρεί στον κόλπο της γυναίκας (Clover, 2015, σ. 76), στο *The Brood* το αγέννητο έμβryo στη κοιλιά της Nola μοιάζει μ' έναν γιγαντιαίο φαλλό (Wood, 1983, σ. 131), στο *Videodrome* η εσοχή που ανοίγει στο στομάχι του Max Renn παρομοιάζεται με γυναικείο κόλπο προς τον οποίο στρέφει το περίστροφό του ή εισχωρεί μια

¹⁴ Εξαιρετικό ενδιαφέρον απέναντι στην ενοποιητική ομοιότητα της γυναικείας εμπειρίας, όπως αυτή παρουσιάζεται σε τέτοιου είδους φεμινιστικές προσεγγίσεις, έχει η κριτική της Donna Haraway, η οποία αντιπροτείνει συμμαχίες μέσω δεσμών προτίμησης (affinity) και όχι βάσει ταυτότητας (identity) στο κείμενό της «Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist- feminism in the Late 20th Century».

βιντεοκασέτα (Modleski, 1986, σ. 163), ενώ στο *eXistenZ* η οπή – ως άλλος κόλπος ή πρωκτός-στο κάτω μέρος της σπονδυλικής στήλης του Ted Pikul δημιουργείται για την διείσδυση του τεχνητού ομφάλιου λώρου, ώστε να συνδεθεί στο παιχνίδι. Αξίζει να σημειωθεί βέβαια πως η διείσδυση στα ανθρώπινα σώματα δεν είναι πάντα υλικής φύσεως. Στη *Μύγα*, για παράδειγμα, η επιστημονική τεχνολογία είναι αυτή που διεισδύει στο σώμα του Seth Brandle και μετασχηματίζει τις κυτταρικές δομές του σώματός του.

Στην ταινία *Dead Ringers* διακρίνουμε σχέση του μητρικού και του γυναικείου-σεξουαλικοποιημένου σώματος μέσα από το «στείρο» σώμα της Claire Niveau, το οποίο γίνεται ταυτόχρονα αντικείμενο του «ιατρικού βλέμματος» του γυναικολόγου και του συντρόφου της Beverly Mantle. Το σώμα της Claire χαρακτηρίζεται ως *μοχθούν και τίκτο σώμα*, αφού «στην επιστημονικο-φανταστική και επιστημονικο-πραγματική του μορφή» αντιμετωπίζεται ως «δοχείο» για το έμβρυο και λειτουργεί «ως αντικείμενο τεχνολογικής χειραγώγησης στην υπηρεσία της ανθρώπινης αναπαραγωγής» (Balsamo, 2004, σ. 210). Το μοχθούν γυναικείο σώμα της Claire αποτελεί το αντικείμενο του επιστημονικού βλέμματος του γυναικολόγου και υπό το πρίσμα του «άγονου» χρησιμοποιείται από αυτόν ως ένας ενδεχομενικός, πειραματικός τύπος ανάπτυξης επιστημολογικών πρακτικών (Maher, 2002), με την βοήθεια των οποίων θα αποκατασταθεί η φύσει τεκνοποιητική του λειτουργία. Εδώ η «κανονικότητα» του μητρικού σώματος σχετίζεται με «την πολιτική διαχείριση της ζωής και αφορά τόσο το ατομικό σώμα και την ατομική υγεία, όσο και το συλλογικό σώμα, τη δημόσια υγεία, και την ευημερία του πληθυσμού, στοχεύοντας στην παραγωγή και χειραγώγηση των πιο χρήσιμων, παραγωγικών και (αυτό)πειθαρχημένων σωμάτων» (Αθανασίου, 2004α, σ. 11). Όμως το παθολογικοποιημένο σώμα της Claire –ένα σώμα που συναντούμε συχνά στον mainstream κινηματογράφο (Kapsalis, 1997, σ. 143)- αποτελεί ταυτόχρονα και ένα *σημαδεμένο σώμα*. Το γεγονός πως η Claire υποδύεται μια ηθοποιό που δεν μπορεί να τεκνοποιήσει, δεν είναι τυχαίο. Για τον Cronenberg έχει μεγάλη σημασία το επάγγελμα του ηθοποιού, καθώς αυτός «υποδύεται διαφορετικούς ρόλους και χαρακτήρες» και, τελικά, λειτουργεί ως σύμβολο «έναν εκ των κυρίαρχων θεμάτων της ταινίας: της ταυτότητας και της ατομικότητας» (Kapsalis, 1997, σ. 153). Ο Cronenberg, επομένως, όχι μόνο αναπαριστά την επιστημονική βιοεξουσία του κανονιστικού βλέμματος του γυναικολόγου, αλλά μετατρέπει την ταυτότητα της Claire σε χαρακτηριστικό ενός

πολιτισμικά σημαδεμένου σώματος (Balsamo, 2004, σ. 207-208) εξαιτίας της επαγγελματικής της ιδιότητας.

Σε αντίθεση με τις φεμινιστικές κριτικές, η Cynthia Freeland υποστηρίζει πως αυτό που πρέπει να μας απασχολεί στις ταινίες του Cronenberg αφορά όχι μόνο το γυναικείο σώμα, αλλά τη μεταφυσική του ανθρώπινου σώματος (Freeland, 2000, σ. 102). Άλλωστε και ο ίδιος ο σκηνοθέτης εναντιώνεται στην πρόσληψη της Creed, του Wood και των ψυχαναλυτικών και φεμινιστικών αναγνώσεων της Nola και της οργής της. Γι' αυτόν η οργή είναι άφυλη, «νοείται πέρα από συγκεκριμένες ηθικιστικές κατηγορίες, και ως εκ τούτου τα πλάσματα (ενν. της οργής της) αναπαρίστανται ως όντα αρχέγονης φύσεως, σχεδόν εμβρυακά, άμορφα» (Rodley, 1997, σ. 84). Εκτός του φάσματος πρόσληψης των παραπάνω φεμινιστικών και ψυχαναλυτικών προσεγγίσεων τοποθετείται και η ανάλυση του Mark Browning, ο οποίος ειδικά για την ταινία *Dead Ringers* εστιάζει στη σημαντικότητα της φυσικής και πνευματικής ομοιότητας των δίδυμων αδερφών Mantle για τη διαμόρφωση της ταυτότητάς τους και καθόλου στη σημασία του γυναικείου σώματος και τη βιοεξουσία που ασκεί σ' αυτό το επιστημονικό βλέμμα (Browning, 2007, σ. 81-91). Επιπλέον, για τον Chung- kang Lee οι προσεγγίσεις αυτές επικεντρώνονται σε μια υποτιθέμενη αναπαράσταση των διαφορών μεταξύ του γυναικείου και του ανδρικού φύλου, και προωθώντας την έννοια του συμβολικού ευνουχισμού, περιγράφουν, τελικά, τον Cronenberg «ως έναν μισογύνη και ομοφοβικό σκηνοθέτη, παραβλέποντας το κειμενικό βάθος που ο ίδιος κατασκευάζει» στα σενάρια και τις ταινίες του (Lee, 2004, σ. 24).

Είναι αδιαμφισβήτητο πως οι φεμινιστικές και ψυχαναλυτικές θέσεις -που βασίζονται ή αναφέρονται κατά πλειοψηφία στην ψυχαναλυτική θεωρία της Kristeva- φωτίζουν σημαντικά το έργο του Cronenberg. Ωστόσο ένας άλλος φιλόσοφος της διαφοράς, ο Gilles Deleuze, τάσσεται υπέρ μιας «νομαδικής σκέψης», που βρίσκεται εκτός του παραδοσιακού ψυχαναλυτικού πλαισίου και δεν οριοθετεί a priori τη δράση, την ταυτότητα και τα χαρακτηριστικά του υποκειμένου. Μαζί με τον Félix Guattari «επαν-ορίζει το σώμα έξω από το συμβολικό σύστημα που συνθέτουν οι διχοτομικές καρτεσιανές επιστημολογίες ύλη-πνεύμα, φύση-πολιτισμός και οργανικό -μηχανικό της δυτικής μεταφυσικής» (Αθανασίου, 2004β, σ. 66).

Οι δυο τους, στην προσπάθειά τους να επαναφέρουν ή ν' αποκαταστήσουν την ιδέα της επιθυμίας ως θετική και παραγωγική, εναντιώνονται στη φροϋδική αντιμετώπιση του ασυνείδητου ως απειλή του Εγώ, αλλά και στην λακανική εγκλωβισμένη επιθυμία που σχετίζεται πρωτίστως με τη γλώσσα. Τη θέση τους παίρνει η *επιθυμητική*

παραγωγή «που λειτουργεί ως συνδετικός κρίκος μεταξύ της φροϋδικής έννοιας της λίμπιντο και της μαρξιακής εργατικής δύναμης (...) συνδυάζοντας τη λιμπιντική οικονομία των επιθυμητικών ροών με την πολιτική οικονομία των παραγωγικών δυνάμεων του κοινωνικοπολιτικού χώρου» (Ακριβόπουλος, 2008, σ. 21). Η επιθυμία, λοιπόν, για τους Deleuze και Guattari είναι μια θετική και παραγωγική δύναμη που «διαδραματίζεται στο επίπεδο του ασυνειδήτου και σε χρόνο ανιστορικό» (Ακριβόπουλος, 2008, σ. 22). Οι επιθυμητικές μηχανές που διακρίνονται σε παρανοϊκές και σχιζοφρενικές ανάλογα με το βαθμό αντίστασης σε καθιερωμένους κώδικες και ηθικές αξίες, δραστηριοποιούνται εντός του κοινωνικού γίνεσθαι και «επιτελούνται μέσα από τρεις συνθέσεις: τη σύνδεση, τη διάζευξη και τη σύζευξη» (Ακριβόπουλος, 2008, σ. 24). Κατά τη σύνθεση της σχιζοφρενικής παραγωγής, η σύνδεση δεδομένων, σωμάτων και των σχέσεών τους μας οδηγούν στη διαζευκτική σύνθεση, στην οποία λίγο -πολύ «σημειώνεται μια παύση παραγωγής (...) για να απελευθερώσει την επιθυμητική διαδικασία από τη μηχανική επανάληψη μέσω των καθορισμών των ενστίκτων, διανοίγοντας ένα μελλοντικό χρόνο της μετατροπής και του απρόβλεπτου» (Ακριβόπουλος, 2008, σ. 27). Τέλος, φτάνουμε στη συζευκτική σύνθεση όπου συναντάμε και τη σχηματοποίηση της υποκειμενικότητας (Ακριβόπουλος, 2008: 25).

Η κενή επιφάνεια εγγραφής του σώματος, που δημιουργεί η αντιπαραγωγή και η οποία διακόπτει την επιθυμητική παραγωγή, μετατρέπεται στο σώμα δίχως όργανα¹⁵ που αντιστέκεται στις ιεραρχήσεις και την καθορισμένη ταυτότητα του οργανισμού και βρίσκεται ανάμεσα στην παραγωγή και την αντιπαραγωγή. Η τρίτη αυτή φάση της επιθυμητικής παραγωγής ακολουθεί «ένα γραμμικό -δυναμικό σύστημα, στο οποίο εισχωρεί σαν τρίτος όρος στη σειρά, χωρίς όμως ν' αλλάζει το χαρακτήρα της 2, 1, 2, 1 ...». (Ντελέζ και Γκουατταρί, 1981, σ. 24). Τα όργανα αυτού του σώματος δημιουργούν νέες, αυτόνομες συνθέσεις, απαγκιστρωμένες από παρελθούσες κυτταρικές εγγραφές, ωστόσο, η διαδικασία δεν τερματίζεται στη φάση αυτή του

¹⁵ Οι ίδιοι οι συγγραφείς αναφέρονται στην επινόηση του όρου σώμα δίχως όργανα: «ο Antonin Artaud ανακάλυψε το σώμα αυτό εκεί που βρισκόταν, δίχως μορφή και δίχως σχήμα: ένστικτο θανάτου είναι τ' όνομά του, κι ο θάνατος έχει κι αυτός το πρότυπό του. Γιατί η επιθυμία επιθυμεί και τούτο, τον θάνατο -μια που το συμπαγές σώμα του θανάτου είναι ο ακίνητος κινήτοράς του- όπως επιθυμεί και τη ζωή, γιατί τα όργανα της ζωής είναι η «εργαζόμενη μηχανή» (the working machine)» (Ντελέζ και Γκουατταρί, 1981, σ. 16).

δυναδικού συστήματος. Έπεται η κατανάλωση και η σύνθεση της υποκειμενικότητας, αφού «κατά τη συζευκτική σύνθεση παράγεται ένα υποκείμενο έτοιμο να καταναλώσει τις εντάσεις και την εμπειρία που έχει παραχθεί μέσα από την επιθυμητική διαδικασία, αναφωνώντας «ώστε αυτό ήταν! Ωστε είμαι εγώ!» (Ακριβόπουλος, 2008, σ. 29). Αυτό το υποκείμενο χωρίς σταθερή ταυτότητα που είναι πια «ξένο προς το οιδιπόδειο σύμπλεγμα» (Ντελέζ και Γκουατταρί, 1981, σ. 28) περιφέρεται μέσα σε κεντρομόλους κύκλους που σχηματίζονται γύρω από τις επιθυμητικές μηχανές, σχηματίζοντας τον σχιζοφρενικό άνθρωπο που ζει αποκεντρωμένος, αλλά όχι αποκομμένος από το κοινωνικό γίγνεσθαι, καθώς εμφανίζει μια «ιδιότυπη σχέση ταυτοχρονίας και αλληλόδρασης με τον άλλον πόλο της παραγωγικής διαδικασίας, τον παρανοϊκό άνθρωπο (...) που διακόπτει την ελεύθερη επιθυμητική παραγωγή του και συγκροτεί τους εκάστοτε εξουσιαστικούς μηχανισμούς» (Ακριβόπουλος, 2008, σ. 30).

Με αφετηρία το σώμα δίχως όργανα και τη σχέση υποκειμένου-επιθυμητικής παραγωγής, ο Lee αναλύει το *Videodrome* και το *eXistenZ* προκειμένου να σκιαγραφήσει τις διαστάσεις του τεχνολογικού σώματος. (Lee, 2004, σ. 24-25). Το ίδιο κάνει και η Sara Eddleman για τις ταινίες *Crash*, *Eastern Promises* και *A History of Violence*, στηρίζοντας την ανάλυση της στη δήλωση του Cronenberg πως «το σώμα αποτελεί το πρώτο στοιχείο της ανθρώπινης ύπαρξης. Ο εικονοποιητικός και αφηγηματικός χαρακτήρας των ταινιών μου είναι σωματοκεντρικός και μ' ενδιαφέρει εξίσου η διαδικασία της μεταμόρφωσης. Όχι μ' έναν αφηρημένο μεταφυσικό τρόπο, αλλά υπό την έννοια της σωματικότητας» (Eddleman, 2009). Στα παραπάνω λόγια του σκηνοθέτη, η Eddleman διακρίνει στοιχεία ενδεχομενικότητας που ανταποκρίνονται στην έννοια της διασπασμένης συνείδησης του μεταμοντέρνου¹⁶ του Fredric Jameson, αλλά και χαρακτηριστικά του σώματος χωρίς όργανα, όπως αυτό απεικονίζεται στο έργο των Deleuze και Guattari. Σε ακόμη μια ενδιαφέρουσα ντελεζογκουατταριανή ανάλυση του κρονεμπεργκιανού σώματος προβαίνει η Anna Powell με την προσέγγιση της *Μύγας* στο βιβλίο της *Deleuze and the Horror Film*, όπου αντλώντας από τους Bergson, Deleuze και Guattari αναλύει τον Brundlefly ως ένα υβρίδιο μεταξύ του ζωώδους, του θηλυκού και του τερατώδους *γίγνεσθαι*.

¹⁶ Για τον Jameson, «το μεταμοντέρνο ως συνείδηση συνίσταται σε μια θεωρητικοποίηση των προϋποθέσεων που το κατέστησαν δυνατό, πράγμα που σημαίνει πρωτίστως αποθησαύριση αλλαγών και στάσεων» (Jameson, 1999, σ. 11).

Επιλέγοντας στοιχεία από τις δυο παραπάνω θεωρητικές κατευθύνσεις, θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε πως το κρονενμπεργκιανό σώμα, είναι ένα βιωμένο σώμα καθώς είναι ιστορικά και κοινωνικά ενδεχομενικό. Είναι ένα σώμα που αποτελεί «κοινωνικό αντικείμενο και αντικείμενο στο επίπεδο του λόγου, ένα σώμα συνδεδεμένο με την τάξη της επιθυμίας, της σημασιοδότησης, και της εξουσίας» (Birke, 2004, σ. 151). Παρ' όλο που το βιωμένο σώμα εμφανίζεται στον φεμινιστικό, κυρίως, λόγο (εκεί όπου εδρεύει η ανάλυση του γυναικείου σώματος ως εμπειρία), η θέση της επιθυμίας (των Deleuze και Guattari) και της εξουσίας (μέσα από την εμπειρία του μεταμοντέρνου υποκειμένου) αποτελούν σημαντικές μεταβλητές της ανάλυσής μας. Επιπλέον, η εστίαση στο βιωμένο σώμα μπορεί να μας δώσει την κατευθυντήρια γραμμή, ώστε ν' αντιληφθούμε την πολιτισμική σημασία του υποκειμένου κι έτσι να κατανοήσουμε τις κοινωνικοπολιτικές προεκτάσεις του μεταμοντέρνου σώματος. Για την Linda Birke το σώμα μας μπορεί να κατανοηθεί μόνο μέσω του πολιτισμού, όχι μόνο εξαιτίας των πολιτισμικών αντιλήψεων και σημασιοδοτήσεων που κατασκευάζονται μέσω μιας κοινωνικής αφήγησης περί αισθητικής, ωραίου κτλ, αλλά και επειδή υπάρχουν πολιτισμικές αναγνώσεις στον τρόπο που βιώνει κανείς το εσωτερικό του σώματός του, αλλά και σε κάθε πιθανή μεταμόρφωση-ασθένεια που αντιτίθεται στην κοινωνικά επιθυμητή «σταθερότητα» και «ομοιόσταση» (Birke, 2004, σ. 152-154). Είτε ακολουθήσουμε τη φεμινιστική θεωρία που αντιμετωπίζει τις ταινίες του Cronenberg ως αναπαράσταση της παραδοσιακής ετεροσεξουαλικής αντίληψης του γυναικείου σώματος μέσω του τρόμου και της πορνογραφίας (Melnyk, 2004, σ. 156), είτε προσεγγίσουμε τη μεταμόρφωση του Seth Brundle με τους όρους του «γίγνεσθαι» και του δίχως όργανα σώματος, το κρονενμπεργκιανό σώμα μοχθεί, ανησυχεί, μεταμορφώνεται και κατακερματίζεται τόσο εσωτερικά όσο κι εξωτερικά. Τόσο το ιογενές σώμα (viral body) που αναπαριστά το σώμα ως απειλή (*Shivers, Rabid, The Brood*), όσο και το τεχνοσώμα (techno-body) που παρουσιάζεται ως αποτέλεσμα της τεχνολογικής, συνήθως, απειλής (*Videodrome, The Fly, Dead Ringers*) σχετίζονται με τον μεταμοντέρνο τρόπο του κατακερματισμένου υποκειμένου για το σύγχρονο κοινωνικό κόσμο (McLarty, 1993, σ. 152).

Ο σύγχρονος αυτός κόσμος που αναπαρίσταται στις ταινίες του Cronenberg, είναι ο κόσμος της τεchnοκαπιταλιστικής οικονομίας και η πλοκή τους εξελίσσεται εξερευνώντας τα αίτια και τις συνέπειες της σωματικής αγωνίας του σύγχρονου υποκειμένου (Kellner, 1989). Στις μεταποκαλυπτικές ταινίες του Καναδού σκηνοθέτη,

το σώμα λειτουργεί ως μετωνυμία μιας κοινωνίας (Rothchild, 2002, σ. 162) αποξενωτικής, βαθιά πολωμένης και αλλοτριωτικής. Ο δυστοπικός χαρακτήρας τους αντικατοπτρίζει μια ταυτότητα –σωματικά και πνευματικά- του χάους, μια σωματική διαταραχή που ακολουθείται από μια κρίση ταυτότητας. Επεκτείνοντας τη σκιαγράφιση των δυστοπικών στοιχείων του *Videodrome* στο σύνολο του έργου του, συμφωνούμε με την Justyna Galant, για την οποία ο πυρήνας της μεταμοντέρνας και της τεχνολογικής συνθήκης του *Videodrome* βρίσκεται σ' ένα καθεστώς σύγχυσης και αταξίας, όπου το υπό διάλυση υποκείμενο υποβάλλεται σε «μια ιδιότυπη οδύσσεια, ζώντας περισσότερο στο μυαλό του παρά στον φυσικό κόσμο» (Galant, 2013, σ. 250). Πράγματι, βρίσκουμε την απεικόνιση αυτού του υποκειμένου όχι μόνο στις ταινίες όπου κυριαρχεί η τεχνολογία (*Scanners*, *Videodrome*, *eXistenZ*), αλλά και στον χαρακτήρα των εμμονικών Beverly Mantle (*Dead Ringers*) και Dennis «Spider» Cleg (*Spider*). Μπορούμε, τελικά, να κάνουμε λόγο για την κινηματογραφική απεικόνιση μιας τεχνολογικής δυστοπίας που συγγενεύει με την «αντι-αισθητική», το νιχιλιστικό ήθος, την κυριαρχία πολυεθνικών εταιρειών και την κοινωνική κατάρρευση σ' έναν μεταβιομηχανικό κόσμο (Brown, 2010, σ. 104), όπως τα συναντάμε στη cyberpunk βιβλιογραφία. Έτσι, όπως στην cyberpunk ταινία *Tetsuo (Iron Man)* του ιάπωνα σκηνοθέτη και θαυμαστή του Cronenberg, Shinya Tsukamoto, παρατηρούμε «τον οργανικό συνδυασμό σάρκας και μέταλλου» (Brown, 2010, σ. 104) σ' έναν «Νέο Κόσμο», έτσι και στο *Videodrome* ο μετα-άνθρωπος (post-human) Max Renn, καλείται να αφήσει τον κόσμο του παρελθόντος για την υβριδική κατάσταση της «Νέας Σάρκας» (New Flesh).

Κεφάλαιο πέμπτο

Η Μύγα

Η *Μύγα*, όπως προαναφέρθηκε, αποτελεί την τελευταία ταινία της πρώτης δημιουργικής περιόδου του David Cronenberg και ενέχει στοιχεία των ειδών του σωματικού τρόμου και της επιστημονικής φαντασίας. Στο συλλογικό τόμο *Animal Horror Cinema: Genre, History, Criticism* (2015) αναλύεται το υποείδος τρόμου, «animal horror», που συγγενεύει με την κατηγορία του *eco-horror* και εστιάζει στην εφιαλτική κινηματογραφική αναπαράσταση των σχέσεων μεταξύ ανθρώπου και ζώου, κυρίως μέσα από τις επιθέσεις, αλλά και κάθε είδους επαφή ζώων και ανθρώπων (Gregersdotter, 2015, σ. 3-5). Η μεταμόρφωση του ανθρώπου σε ζώο, όπως συμβαίνει

και στη *Μύγα*, αποτελεί σύμφωνα με την Susanne Schwertfeger ένα βασικό μοτίβο του animal horror είδους (Schwertfeger, 2015, σ. 127), αλλά αντίθετα με την ανάλυσή της, η ταινία του Cronenberg δεν παρουσιάζει στοιχεία εγγενή στο είδος του gothic, καθώς απουσιάζει το μεταφυσικό στοιχείο. Πρόκειται, τελικά, για ένα έργο που θα μπορούσε να ταξινομηθεί στα υποείδη του body-horror, του animal-horror, και στο είδος του sci-fi.

Η ταινία αποτελεί διασκευή του ομότιτλου κινηματογραφικού έργου του 1958¹⁷ και η πλοκή της δραματοποιείται γύρω από τον πυρήνα της μεταμόρφωσης και του σωματικού τρόμου που επιφέρει στο υποκείμενο η γενετική ανωμαλία ανάμειξης κυττάρων ανθρώπου και μύγας. Επικεντρώνεται στον εκκεντρικό επιστήμονα, Seth Brundle (Jeff Goldblum), και στην αποκάλυψη της επαναστατικής μηχανής τηλεμεταφοράς που έχει εφεύρει. Η μηχανή αυτή, που επιτρέπει τη μεταφορά έμβιων όντων από μια τηλε-κάψουλα σ' άλλη, αποτελεί μια σημαντική ανακάλυψη την οποία αναλαμβάνει να γνωστοποιήσει μέσω της εφημερίδας όπου εργάζεται η νεαρή δημοσιογράφος Veronica Quaife (Geena Davis). Οι δυο τους συνάπτουν ερωτική σχέση με την οποία είναι αντίθετος ο εκδότης της Veronica, Stathis Bornas (John Getz), καθώς είναι ερωτευμένος μαζί της. Παράλληλα, και έπειτα από αλλεπάλληλες αποτυχημένες προσπάθειες τηλεμεταφοράς πειραματόζωων, ο επιστήμονας τα καταφέρνει και αποφασίζει να τηλεμεταφερθεί και ο ίδιος. Για κακή του τύχη και χωρίς να το καταλάβει, μόλις εισέρχεται στο θάλαμο τηλεμεταφοράς μπαίνει μαζί του και μια μύγα, με αποτέλεσμα να συγχωνευτεί το γενετικό υλικό του μ' εκείνο του εντόμου. Ως Brundlefly (Seth Brundle και fly) συνειδητοποιεί το μη αναστρέψιμο αυτής της μεταμόρφωσης και σιγά-σιγά αποκτά κάποιες από τις ιδιότητες, αλλά και την εμφάνιση των εντόμων. Ανήσυχη για τα στάδια της μεταμόρφωσης του, η Veronica αρνείται να λάβει μέρος στο πείραμα τηλεμεταφοράς που της προτείνει κι εκείνος την εγκαταλείπει, ενώ η κατάστασή του συνεχώς κι επιδεινώνεται. Σύντομα, ανακαλύπτει και ο ίδιος τι πραγματικά συνέβη κατά την τηλεμεταφορά του, ενώ η Veronica μαθαίνει πως είναι έγκυος. Έπειτα από έναν φρικτό εφιάλτη τερατογένεσης αποφασίζει να προχωρήσει σε έκτρωση με τη βοήθεια του Stathis, ιδέα με την οποία είναι αντίθετος

¹⁷ Η *Μύγα* του 1958, σε σκηνοθεσία του Kurt Neumann, διαδραματίζεται επίσης στον Καναδά, βασίστηκε στο μικρού μήκους διήγημα «Η Μύγα» του George Langelaan, ενώ την αμέσως επόμενη χρονιά, γυρίστηκε το πρώτο sequel της ταινίας «Return of the Fly», το οποίο ακολούθησε το «Curse of the Fly», τη χρονιά 1965.

ο Seth, αφού εμμένει σε μια θέση: να ενωθούν και να συγχωνευτούν ως οικογένεια σε ένα ζωντανό πλάσμα. Κλειδώνοντας τη Veronica σε μια κάψουλα, ετοιμάζει ηλεκτρονικά την τηλεμεταφορά, ώσπου ο Stathis πυροβολεί και σκοτώνει τον μεταμορφωμένο Seth Brundle.

5.1. Η φαινομενολογική προσέγγιση

Το κεντρικό, ίσως, χαρακτηριστικό της ταινίας αποτελεί όχι μόνο η σωματική μεταμόρφωση του πρωταγωνιστή, αλλά και η σταδιακή απώλεια των ανθρώπινων συναισθημάτων, όπως η συμπόνια. Αυτό παρατηρούμε όταν ο Seth λέει απευθυνόμενος στη Veronica:

Πρέπει να φύγεις τώρα, και να μην επιστρέψεις ζανά. Έχεις ακούσει ποτέ για την πολιτική των εντόμων; Ούτε εγώ. Τα έντομα δεν έχουν πολιτική. Είναι πολύ κτηνώδη. Καμία συμπόνια, κανένας συμβιβασμός. Δεν μπορούμε να εμπιστευτούμε ένα έντομο. Θα ήθελα να γίνω ο πρώτος... πολιτικός- έντομο. Ναι, θα το ήθελα, αλλά... φοβάμαι.

Διώχνοντας τη Veronica παρατηρούμε πως ο Seth αναπτύσσει μια από τις πιο χαρακτηριστικές ιδιότητες που αποδίδει ο Emmanuel Levinas στα ζώα: την αδυναμία ηθικής απόκρισης στον Άλλον, την εκ φύσεως αδιαφορία για τον Άλλο (Calarco, 1972, σ. 55). Η ηθική για τον Levinas νοείται μόνο διυποκειμενικά και η υποκειμενικότητα του περιγράφεται αποκλειστικά με ηθικούς όρους.¹⁸ Τα ζώα, όντα αφοσιωμένα στη δική τους ύπαρξη, στο δικό τους αγώνα για ζωή, θεωρείται πως ανήκουν σε κατώτερες βιολογικές μορφές ζωής, καθώς τους λείπει η αίσθηση της συμπόνιας. Όμως ο Seth δεν έχει μεταμορφωθεί πλήρως, υποφέρει, πονάει, φοβάται μέσα στο ίδιο του το σώμα. Οι δηλώσεις του φόβου και η έκκληση για βοήθεια (Seth Brundle: *Βοήθησέ με. Βοήθησέ με να γίνω άνθρωπος*) που αποτελούν λεκτική έκφραση του σωματοποιημένου πόνου, καταργούν τον καρτεσιανό δυϊσμό κι αυτό γιατί ο πόνος που νιώθει και εκφράζει ο Brundlefly αποτελεί μια «μοναδική βιωμένη εμπειρία που εμπλέκει το νου, το σώμα και το συναίσθημα» (Μακρυνιώτη, 2004, σ. 54) που εκφράζονται μέσω της αφήγησής του.

¹⁸ Βλέπε ενδεικτικά: Levinas, E. (1989). Ολότητα και άπειρο, (μτφρ.) Κωστής Παπαγιώργης, Αθήνα, Εξάντας και Levinas, E. (2007). Ηθική και άπειρο, (μτφρ.) Κωστής Παπαγιώργης, Αθήνα: Ίνδικτος.

Αντίθετα με τον καρτεσιανό δυϊσμό, για το ενσώματο υποκείμενο (embodied subject) της φαινομενολογίας το σώμα βρίσκεται στο επίκεντρο της βιωμένης εμπειρίας. Έτσι «το σώμα δεν είναι αντικείμενο, αλλά συνθήκη μέσω του οποίου βιώνουμε, συλλέγουμε εμπειρίες και γνώσεις, αντιλαμβανόμαστε και δεχόμαστε πληροφορίες από τον έξω κόσμο και τους προσδίδουμε σημασίες· μέσω του σώματος τοποθετούμαστε στον κόσμο» (Μακρυγιώτη, 2004, σ. 18). Η κεντρικότητα αυτή που εκφράζεται στο έργο του Merleau-Ponty θεωρείται προϊστορική, καθώς το σώμα ως σύστημα ανώνυμων ροών προϋπάρχει της σκέψης. Για τον Merleau-Ponty τα συμπτώματα της *ανοσογνωσίας* και του *μέλους-φάντασμα* αποτελούν δυο παραδείγματα νευρολογικών διαταραχών που καταργούν το διαχωρισμό νου και σώματος, αφού δεν μπορούν να γίνουν κατανοητά μόνο μέσω την αναγωγής της βιολογίας στη ψυχολογία και αντιστρόφως (Μακρυγιώτη, 2004, σ. 20) και, επομένως, το «φυσιολογικό» παύει να διακρίνεται από το «ψυχολογικό».

Για τον Dylan Trigg, η φαινομενολογική παράδοση τέμνεται με την αγωνία του Brundlefly όταν ανακαλύπτει την κυριαρχία του φυσικού έναντι του βιωμένου σώματος, όπως βλέπουμε στη σκηνή όπου τα νύχια και τα δόντια του Seth Brundle πέφτουν (Trigg, 2011). Η παραπάνω διάκριση φυσικού και βιωμένου σώματος, που προέρχεται από τη θεωρία του Husserl (Trigg, 2011), συναντά τις έννοιες της *ενδοδεκτικότητας* και της *εξωδεκτικότητας* του Merleau-Ponty, αφού ο Brundlefly δέχεται ερεθίσματα που προέρχονται τόσο από τον εξωτερικό κόσμο (απώλεια δοντιών, μαλλιών κτλ), όσο και από τον εσωτερικό (αδυναμία αφομοίωσης της τροφής). Ως παρατηρητής του σώματός του, ο Seth Brundle αναρωτιέται *Τι μου συμβαίνει; Μήπως πεθαίνω;* Η απάντηση που δίνει ο Trigg είναι τόσο ασαφής όσο και ο ίδιος ο σωματικός θάνατος του Brundlefly: το εμπειρικό σώμα του επιστήμονα απομακρύνεται από τον κόσμο, ενώ το εγώ¹⁹ του Seth που αναρωτιέται, προσπαθώντας να καταλάβει τι του συμβαίνει, παραμένει στην αρχική του θέση (Trigg, 2011). Όμως καθώς το βιωμένο ανθρώπινο σώμα καταρρέει, βλέπουμε θραύσματα από την προσωπικότητα του επιστήμονα που συνεχίζει να εργάζεται πάνω σ' ένα μεγάλο σχέδιο. Αυτή η προσέγγιση του Cronenberg μας παραπέμπει αρχικά στην υπαρξιακή μοναξιά του εαυτού, αλλά σταδιακά παρατηρούμε πως εξαφανίζεται κάθε ίχνος του Seth Brundle, μέχρι την τελική μεταμόρφωση. Κορυφαία σκηνή στην ταινία είναι

¹⁹ Εδώ το εγώ δεν έχει σχέση με το ψυχαναλυτικό Ego, αλλά αποτελεί απλή μετάφραση του « I».

εκείνη στην οποία ο υπολογιστής δεν αναγνωρίζει πια τη φωνή του επιστήμονα με τον ίδιο να παραξενεύεται από το μηδενικό αποτέλεσμα. Βλέπουμε, λοιπόν, πως η ανθρώπινη υποκειμενικότητα του Seth δεν μπορεί να αναγνωρίσει τον εαυτό της ως ανθρώπινη μύγα, δεν μπορεί ν' αναγνωρίσει τη μεταμόρφωση που συμβαίνει, ώσπου παραδέχεται πως «πάσχει από μια ασθένεια που έχει κάποιον σκοπό». (Shaviro, 1993, σ. 126).

Με αφετηρία τις φαινομενολογικές προσεγγίσεις του σώματος του Brundelfly και της ταυτότητας του Seth Brundle καλούμαστε τελικά να προχωρήσουμε στη διάκριση ανάμεσα στο σώμα και τη σωματοποίηση, καθώς το πρώτο «δηλώνει βιολογική-υλική οντότητα και η σωματοποίηση ένα ακαθόριστο πεδίο που ορίζεται από την αντιληπτική εμπειρία και τον τρόπο παρουσίας και εμπλοκής στον κόσμο» (Μακρυνιώτη, 2004, σ. 19). Θα μπορούσαμε, λοιπόν, ν' αναφερθούμε στη σωματοποίηση του Brundelfly γιατί εσωκλείει μέσα της τόσο το σώμα όσο και τη διαδικασία της αντίληψης (Sobchack, 2004, σ. 4), ενώ η έννοιά της γίνεται αντιληπτή περισσότερο με όρους υποκειμενικής εμπειρίας και λιγότερο ουσίας. Όπως υπογραμμίζουν οι Strathern και Lambeck, δηλώνει μια παρείσφρηση βιολογικής και πολιτιστικής τάξεως στο φάσμα της βιωμένης εμπειρίας (Μακρυνιώτη, 2004, σ. 19) και αυτή η πολιτιστική διάσταση της σωματοποίησης στις ταινίες τρόμου συνδέεται σύμφωνα με τον Steven Shaviro με τις οικονομικοπολιτικές συνθήκες στη ζωή των σύγχρονων υποκειμένων και την ανάδυση νέων τεχνολογιών την εποχή του ύστερου καπιταλισμού (Shaviro, 1993, σ. 114-115).

5.2. Το γκροτέσκο και το αποκείμενο σώμα

Ο Mikhail Bakhtin συνδέοντας το γκροτέσκο με το ανθρώπινο σώμα και τις λειτουργίες του, συναντά θεωρητικά το αποκείμενο ον της Julia Kristeva σε πέντε βασικά σημεία: «τα όρια του σώματος, τη μητρότητα, την τροφή, τον θάνατο και το κείμενο (text)» (Vice, 1998, σ. 164). Για τον Bakhtin η «ατελής φύση του ανθρώπινου σώματος και η διαντίδρασή του με τον κόσμο αποκαλύπτονται κατά την πράξη της πρόσληψης της τροφής» (Vice, 1998, σ. 165), αλλά για τον Brundlefly η πράξη αυτή έχει ολοκληρωτικά μεταβληθεί. Η εμπειρία της βρώσης που συστήνει στον κόσμο το εσωτερικό του ανθρώπου ακολουθώντας την πεπτική διαδικασία, μετασχηματίζεται για τον Brundlefly όταν, υιοθετώντας τις ιδιότητες των εντόμων, ξερνάει πεπτικά ένζυμα προκειμένου να υγροποιήσει την τροφή του. Ακολουθώντας τον Bahktin,

χαρακτηρίζουμε το σώμα του Brundlefly ως γκροτέσκο, όχι μόνο επειδή αυτό συνεχώς οικοδομείται και ταυτόχρονα δημιουργεί ένα νέο σώμα «που απορροφά και απορροφάται από τον κόσμο» (Bakhtin, 2004, σ. 104), αλλά και επειδή κατά τη μεταμόρφωσή του η λειτουργία των εντέρων έχει πρωταγωνιστικό ρόλο. Όπως είδαμε, τα έντερα με την άρνηση συμμετοχής τους στην πεπτική διαδικασία ξεκινούν μια ανεξάρτητη από το σώμα πορεία, αναιρώντας την κλειστή και λεία επιφάνεια του «φυσιολογικού» ανθρώπινου σώματος. Μαζί με τον φαλλό, το στόμα, τον πρωκτό και άλλες κυρτότητες, τα έντερα μας παρέχουν την πιο ακραία εικόνα του γκροτέσκου, αφού στο «εσωτερικό τους ξεπερνιούνται τα όρια μεταξύ των σωμάτων και ανάμεσα στο σώμα και τον κόσμο· υπάρχει μια αμοιβαία ανταλλαγή και προσανατολισμός» (Bakhtin, 2004, σ. 105).

Από την άλλη πλευρά, η φρίκη που προκαλεί η σκηνή αυτή στην Veronica, μοιάζει συνεπής με την αρχαιότερη συμπεριφορά αποκείμενου προς τον ίδιο τον εαυτό (Kristeva, 1982, σ. 3): την αηδία που προκαλείται από διάφορες μορφές, υφές και όψεις του φαγητού. Ακόμη, το σώμα της Veronica που εγκυμονεί, μπορεί να χαρακτηριστεί ως αποκείμενο σύμφωνα με τους τερατολογικούς λόγους του 18^{ου} αιώνα γύρω από το μητρικό σώμα, αφού η κινηματογραφική αναπαράσταση της αγωνίας της Veronica σχετίζεται με τη γέννηση του homo monstrous και μας μεταφέρει στην αντίστοιχη μητρική αγωνία της Rosemary Woodhouse, συνδέοντας την τεκνοποιητική ικανότητα και το γυναικείο σώμα με το «επιστημοφιλικό φαντασιακό φορτίο που περιβάλλει το τέρας» (Braidotti, 2004, σ. 174-175). Ωστόσο, αδιαμφισβήτητα το σώμα του Brundlefly είναι το χαρακτηριστικότερο και πιο αηδιαστικό μοντέλο αποκείμενου, καθώς «το σώμα του είναι το όχημα που κατασκευάζει έναν ιστό αλληλοσυνδεδεμένων και παράλληλα δυνάμει αντιφατικών λόγων σχετικά με τον σωματοποιημένο εαυτό του» (Μακρυνιώτη, 2004, σ. 63), αποτελώντας τον τερατώδη Άλλο της ύστερης νεωτερικότητας. Μέσα από την αναπαράσταση του Brundlefly, παρατηρούμε την μετατόπιση του τερατώδους Άλλου από το γυναικείο σώμα στο ανδρικό μυαλό, καταρρίπτοντας την απόσταση μεταξύ επιστήμονα-τέρατος, δημιουργού και δημιουργήματος (McLarty, 1993, σ. 241- 247).

Το αποκείμενο Brundlefly που προσεγγίζεται ως απειλή για το συμβολικό επίπεδο, αποτελεί «κάτι γνώριμο που έχει παραμορφωθεί σε τέτοιο βαθμό που καθίσταται ξένο, μη αναγνωρίσιμο (...) και η αίσθησή του οποίου συγκροτεί και επιτελεί ένα διαχωρισμό στο πεδίο του πραγματικού μεταξύ ζωτικού, επιθυμητού, διανοητού και εξαιρετέου, έτερου, απαγορευμένου» (Μίχου, 2015, σ. 15).

Όμως παρά τα κοινά στοιχεία που εντοπίζει η Vice ανάμεσα στο αποκείμενο και το γκροτέσκο σώμα, για τον Mark Browning (2007) το αναλυτικό τους πρίσμα είναι εντελώς διαφορετικό κι αυτό επειδή η έννοια της καθαρότητας και της κανονικότητας της Kristeva διαμορφώνονται γύρω από έναν ηθικιστικό/ ψυχαναλυτικό πυρήνα με την έμφυλη ταυτότητα του αποκείμενου να αποκτά κεντρική σημασία. Αντίθετα, κατά την ανάγνωση του γκροτέσκου κρονενμπεργκιανού σώματος, ο Browning υποστηρίζει πως οι έμφυλες διαφορές δεν διακρίνονται *ανάμεσα* αλλά μέσα στα *ίδια* σώματα και, όπως ο Bakhtin, εστιάζει στις κυρτότητες του υπό διαμόρφωση νέου σώματος, χωρίς ιδιαίτερες αναφορές σε έμφυλα (εκτός, βέβαια, από την χαρακτηριστική σημασία του φαλλού) και, επομένως, διαφοροποιημένα κοινωνικά και βιολογικά σώματα (Browning, 2007, σ. 26). Έτσι, αντίθετα με τις φεμινιστικές προσεγγίσεις που αναπτύχθηκαν στα προηγούμενα κεφάλαια, ο Cronenberg μέσω της αναπαράστασης του γκροτέσκου σώματος προτείνει μια επαναπρόσληψη των ερωτογόνων ζωνών του σώματος, και ταυτόχρονα, μέσα από τη ρευστότητα του εσωτερικού και εξωτερικού σώματος και της τελικής συγχώνευσής τους, μας καλεί να δούμε μια νέα, μη αναστρέψιμη πραγματικότητα που συχνά οδηγεί στην ολοκληρωτική μεταμόρφωση (Browning, 2007, σ. 26).

Τέλος, αν και η θεωρία περί γκροτέσκου του Mikhail Bakhtin είναι ιδιαίτερα εμπνευσμένη και γοητευτική, βρίσκεται πολύ μακριά από αυτό που ο ίδιος ονομάζει «νέο σωματικό κανόνα» όπου κυριαρχεί το ιδιωτικό και ψυχολογικό επίπεδο ανάλυσης του σώματος, αποκομμένο από το «κοσμικό όλον» (Bakhtin, 2004, σ. 108). Ωστόσο, θα λέγαμε πως το γκροτέσκο σώμα που βρίσκεται συνεχώς υπό διαμόρφωση, συγγενεύει με την κατά Giddens *ελατότητα του σώματος* (Gauntlett, 2008, σ 113- 114) της ύστερης νεωτερικότητας αλλά και την κατά Shilling επισήμανση του σώματος ως τη *νέα ταυτότητα* στη ζωή του μοντέρνου ανθρώπου εξαιτίας της κεντρικότητας που κατέχει στην οργάνωση της ταυτότητάς του (Gill, et. al., 2005).

5. 3. Το γίνεσθαι: από το γραμμομοριακό στο μοριακό

Το γίνεσθαι (devenir/becoming) είναι μια κεντρική έννοια στο έργο των Deleuze και Guattari. Αποτελεί μια νοητική σύλληψη που διαρρηγνύει και διαπερνά τις χωροχρονικές συντεταγμένες, μια διαδικασία, μια ασταθή ροή θα μπορούσαμε να πούμε, λιγότερο «ποιοτική» από τη σταθερή ταυτότητα του *είναι*. Απέναντι στην

ιστορία της δυτικής σκέψης όπου η ασταθής ροή έχει ταυτιστεί αρνητικά με τη γυναίκα και η σταθερή με τον άνδρα, οι Deleuze και Guattari εστιάζουν στη μεταμόρφωση, την αλλαγή και τη μεταβατικότητα, σε μια προσπάθεια να περιγράψουν τις σύγχρονες οικονομικοκοινωνικές συνθήκες. Για τον Deleuze, μας λέει η Flieger, «η έμφαση στο γίνεσθαι αποτελεί μια κριτική του Άνδρα ως τη γραμμομοριακή (molar) ιδεολογική δομή (paradigm) της ταυτότητας και της υποκειμενικότητας που αντιτίθεται στη μοριακή (molecular) εμμένεια» (Flieger, 2000, σ. 41). Το γραμμομοριακό επίπεδο σχετίζεται με τα υποκείμενα και τη μεταξύ τους διάδραση, όπως την παρατηρούμε στην ίδια την κοινωνία, την οικογένεια κτλ., ενώ το μοριακό επίπεδο αφορά «τη μη υποκειμενική ύπαρξη, στο επίπεδο των χημικών και φυσικών αντιδράσεων και εντάσεων σε μια μη ριζική υλική μικροπολιτική» (Flieger, 2000, σ. 41). Το τελευταίο επίπεδο, καθώς είναι ανοιχτό στην πολλαπλότητα, προσδίδει ένα θετικό πρόσημο στη θεώρηση του υποκειμένου και της δραστηριότητας της σκέψης «ως ζωής που βιώνεται στο υψηλότερο δυνατό επίπεδο έντασης» (Braidotti, 2014 σ. 394), ενώ ως μειονοτικό το γίνεσθαι λαμβάνει χώρα εκτός του κέντρου, αποτελώντας μια τάση προς την περιφέρεια που σηματοδοτεί μια νέα διάβαση.

Στην οντολογία του Deleuze δεν νοείται καμία a priori ενότητα ή υποκειμενικότητα, αλλά συγκεκριμένες διαδικασίες που συνιστούν μοναδικότητες (singularities) (Rai, 2013, σ. 19). Κάθε μονάδα ορίζεται από έναν πεπερασμένο αριθμό μοναδικοτήτων, οι οποίες

είναι κάθε φορά τα προαπαιτούμενα της ατομικής έννοιας. Κάθε άτομο εκφράζει ευκρινώς μονάχα ένα μέρος του κόσμου (...), την περιοχή (ενν. δηλαδή), που ορίζεται από τις συστατικές του μοναδικότητες, (...) που προεκτείνονται προς όλες τις κατευθύνσεις μέχρι τις μοναδικότητες των άλλων (Deleuze, 2006, σ. 136).

Μέσα από τις μοναδικότητες, ο Deleuze ανοίγεται στην πολλαπλότητα, αποπροσωποποιώντας τη μονάδα και, ταυτόχρονα, μοναδικοποιώντας την μέσω του άλλου. Επιπλέον, εντάσσει τις μοναδικότητες στον κόσμο του πραγματικού, «των ίδιων των κοινωνικών πρακτικών, των ανθρώπινων σχέσεων, έξω και πέρα από οποιονδήποτε δυϊσμό και ενάντια σε οποιοδήποτε μεταφυσικό επέκεινα» (Σωτήρης, 2003).

5.4. Πέρα από το πρόσωπο

Η Amit S. Rai στο βιβλίο *Monster Culture in the 21st Century: A Reader* (2013) προσεγγίζει την έννοια του τερατουργήματος περνώντας από τη μοναδικότητα της υπόστασης κατά Spinoza²⁰ στη διαδικασία του γίνεσθαι της ντελεζιανής μοναδικότητας. Η μοναδικότητα του Deleuze βρίσκεται σε κάθε διάσταση της καθημερινότητας και της πραγματικότητας, είναι γεμάτη διαφορές οι οποίες δεν προσφέρονται για τη διαφοροποίηση ενός αντικειμένου/ υποκειμένου από κάποιο άλλο, αλλά εννοούνται ως εγγενείς και εσωτερικές «ιδιαιτερότητες της μοναδικότητας κάθε μοναδικού πράγματος, στιγμής, πρόσληψης και αντίληψης²¹» (Rai, 2013, σ. 19). Ακολουθώντας την έννοια αυτή, η Rai στρέφεται μακριά από μια ποσοτική αποτίμηση των διαφορών ή των κοινών στοιχείων της κάθε μοναδικότητας και εστιάζει στη διαδικασία ανάπτυξης του γίνεσθαι των μοναδικότητων (Rai, 2013, σ. 19), συνδέοντάς τες με την ιδέα των ανιχνευτικών κεφαλών (probe-heads).

Οι Deleuze- Guattari στο βιβλίο τους *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia* αναπτύσσουν την έννοια της ανιχνευτικής κεφαλής για να ονοματοδοτήσουν τη διάρρηξη και την παραγωγή εναλλακτικών τρόπων οργάνωσης της σημειολογίας γύρω από το *Πρόσωπο* (faciality), που καθορίζει τη βιωμένη ζωή και μας καθιστά ουσιαστικά «ανθρώπους» (Ο' Sullivan, 2006). Δίνοντας έμφαση στην ιστορική σημασία του Προσώπου, το προσεγγίζουν ως υποκείμενο που κατασκευάζεται από μια αφηρημένη *μηχανή του προσώπου* (faciality machine) και τροφοδοτείται από τη *σημασιοδότηση* (signifiante) και την *υποκειμενικότητα*

²⁰ Για τον Spinoza υπάρχει μια και μοναδική υπόσταση που είναι εν εαυτώ και νοείται δι' εαυτού. (...). Τα κατηγορήματα [ή ιδιότητες] αποτελούν εκφράσεις της υπόστασης, καθώς το καθένα εκφράζει μια άπειρη και αιώνια ουσία-ποιότητα της υπόστασης. Η υπόσταση, δηλαδή, συγκροτείται από άπειρες ουσίες, οι οποίες συγχωνεύονται απόλυτα στη μία και μοναδική υπόσταση (Γουδέλη, 2015, σ. 16-17).

²¹ Εδώ μπορούμε να διακρίνουμε κοινά στοιχεία με τη φαινομενολογία του Merleau- Ponty ο οποίος κάνει λόγο για δια- αισθητηριακή ενότητα στη σχέση των αισθήσεων με τον κόσμο, των αισθήσεων και της αισθητηριακής εμπειρίας. Η μοναδικότητα κατά κάποιον τρόπο υπονοείται καθώς κάθε ένα από τα όργανά μας είναι ξεχωριστό δια της λειτουργίας του, ενώ η βιωμένη εμπειρία και η ύπαρξη σημαίνει να υπάρχουν μέσα στον κόσμο, μέσω του οποίου μπορεί κανείς να καταλάβει τον ίδιο του τον εαυτό (Wiersma, 2000, σ. 35- 36).

(subjectivity) που μας επιβάλλουν οι κοινωνικοί θεσμοί. Η λειτουργία της μηχανής του προσώπου είναι διπλή: παράγει τυπικά ευρωπαϊκά πρόσωπα, όμοια με εκείνο του Χριστού και κρίνει αν τα παραγόμενα αυτά πρόσωπα, αλλά και αν οι επιλογές τους είναι σωστές ή όχι (Deleuze και Guattari, 2005, σ. 176-177). Το πρόσωπο, επομένως, είναι πολιτικό, έχει τη δική του ιστορία, περιορίζει την εμπειρία μας, καθώς η γλώσσα (language) είναι ενσωματωμένη σ' αυτό. «Το πρόσωπο είναι ένα πραγματικό megáφωνο»²² (Deleuze και Guattari, 2005, σ. 179). Αυτό που προτείνουν οι δυο φιλόσοφοι είναι ένας διαφορετικός τρόπος οργάνωσης του προσώπου που ξεφεύγει από το πλαίσιο της υποκειμενικότητας και της σημασιοδότησης. Αυτή είναι η λειτουργία των κεφαλών αντίχενωσης που μέσα από τη ρευστή οργανωσιακή δομή τους «κατευθύνουν τις ροές μιας θετικής *απεδαφικοποίησης* ή δημιουργικής πτήσης» (Deleuze και Guattari, 2005, σ. 190). Πέρα από το πρόσωπο, μας λένε οι Deleuze και Guattari βρίσκεται μια εντελώς διαφορετική συνθήκη εκτός της ανθρωπότητας (inhumanity) που σχηματίζει νέες μορφές πολυφωνίας (polyvocality) και καινούργια γίνεσθαι (Deleuze και Guattari, 2005, σ. 190- 191).

5.5. Το γίνεσθαι- ζώο/τέρας/ανεπαίσθητος και η αναπαράσταση της δημιουργίας

Υπό το πρίσμα αυτών των νέων μορφών του γίνεσθαι μπορούμε να προσεγγίσουμε το σώμα του Brundlfly που συνδέεται καταφανώς με την ιδέα του τερατουργήματος. Αξίζει να σημειώσουμε πριν την ανάλυσή μας πως η δημιουργία του νέου σώματος αναπαρίσταται κινηματογραφικά ως ένας εθιστικός τρόπος ζωής. Βλέπουμε τον Brundlfly να καταναλώνει αποκλειστικά υδροποιημένο junk food και παγωτό, δεν ενδιαφέρεται για την προσωπική του υγιεινή και υποστηρίζει πως η ανακάλυψή του είναι *όπως ένα ναρκωτικό, εντελώς αβλαβές και άκακο*. Πράγματι, ο Cronenberg παραλληλίζει τη διαδικασία της «νέα σάρκας» με τον εθισμό στα ναρκωτικά καθώς υποστηρίζει πως:

είναι επικίνδυνη (ενν. η διαδικασία αυτής της νέας δημιουργίας). Νομίζεις πως ξέρεις τι συμβαίνει, αλλά ποτέ δεν μπορείς να είσαι σίγουρος για το αποτέλεσμα.

Υποθέτω πως είναι σα να παίρνεις ναρκωτικά. Έχεις ακούσει πως τα ναρκωτικά

²² Απέναντι στη δυναμική του Προσώπου, οι δυο φιλόσοφοι αντιτάσσουν τις πρωτόγονες κοινωνίες, στις οποίες το πρόσωπο είχε λιγότερη σημασία (Deleuze και Guattari, 2005, σ. 175).

είναι εθισμός, θεωρείς πως δεν είσαι άνθρωπος που εθίζεσαι και δοκιμάζοντας ένα, δεν ξέρεις τι θα συμβεί, δεν ξέρεις αν θα καταλήξεις ένας άλλος, μια χειρότερη εκδοχή του εαυτού σου» (Pisters, 2003, σ. 172).

Τα ναρκωτικά εδώ λειτουργούν ως μεταφορά της κατάρρευσης του ελέγχου των πράξεων του Brundlefly και, επομένως, της απώλειας της ανθρώπινης ιδιότητας του.

Το γίνεσθαι-ζώο του Seth δεν σημαίνει πως ο ίδιος γίνεται έντομο και το έντομο μεταμορφώνεται σε άνθρωπο, αλλά πως «συγκεκριμένες ιδιότητες ή δυνατότητες και των δυο συνδυάζονται σε μια νέα ένωση» (Massumi, 1987α). Έτσι, έχουμε το αμάλγαμα Brundlefly «που μπορεί να περπατήσει στους τοίχους και παράλληλα να σκέφτεται, να μιλάει και να περιγράφει τον εαυτό του ως τον πρώτο έντομο-πολιτικό» (Massumi, 2005). Η διαδικασία της μεταμόρφωσης, που αποτελεί μια πορεία προς κατώτερες κατηγορίες ύπαρξης από αυτήν του ανδρός (γίνεσθαι-γυναίκα, γίνεσθαι-ζώο κτλ) (Morris, 1998, σ. 153), περιλαμβάνει δυο μέρη: ένα πλειοψηφικό (άνθρωπος) και ένα μειονοτικό υποκειμένο (μύγα) και γι' αυτόν το λόγο το γίνεσθαι είναι πάντοτε διπλό. Όπως παρατηρούμε και στην ταινία, μέσα από τη σωματική αλλαγή το γίνεσθαι είναι «η ακύρωση του Ανθρώπου, η αναίρεση του προσώπου με το οποίο ο άνθρωπος εμπεριέχεται στην πλειοψηφία» (Morris, 1998, σ. 153). Οι Deleuze και Guattari βλέπουν την πορεία αυτή ως μια θετική εξέλιξη, καθώς το υποκειμένο περνά από το γραμμομοριακό στο μοριακό επίπεδο, απελευθερωμένο πια από την τυραννία του Προσώπου. Η μεταμόρφωση του Seth που παρουσιάζεται ως αποτέλεσμα γενετικής ανωμαλίας, υπονομεύει την υποκειμενικότητα και τις κοινωνικές προσπάθειες διαίωσισης μιας τυπολογίας υποκειμένων (Powell, 2005, σ. 58). Φτάνοντας στη ζωτική ορμή (elan vital) του Bergson, ως μια συνεχή δημιουργία, η Powell υπογραμμίζει τη ρευστότητα των συνόρων του σώματος και προσεγγίζει το σώμα ως κάτι που συντίθεται συνεχώς και συνιστά τμήμα ενός οικουμενικού γίνεσθαι. Μια τέτοια επιθυμία εκφράζει και ο ίδιος ο Seth όταν υποστηρίζει:

Δουλεύω πάνω σε κάτι που θ' αλλάζει τον κόσμο και την ανθρώπινη ζωή όπως την ξέρουμε και λίγο αργότερα: Θέλει (ενν. η μεταμόρφωση που του συμβαίνει) να γίνω κάτι άλλο. Αυτό δεν είναι κακό, σωστά; Οι περισσότεροι άνθρωποι θα έδιναν τα πάντα για να γίνουν κάτι άλλο (...) Γίνομαι μύγα. Γίνομαι (devenit/becoming) μια μύγα 185 λιβρών; Όχι, γίνομαι κάτι που δεν έχει ξαναυπάρξει ποτέ. Γίνομαι...Brundlefly. Δε νομίζεις πως αυτό αξίζει ένα ή δυο βραβεία Nobel;

Το ενδιαφέρον στον παραπάνω λόγο του Brundlefly είναι πως ενώ θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως ένα παραλήρημα ενός νοσούντος υποκειμένου, η προσέγγιση του

γίνεσθαι αναδεικνύει την απελευθερωτική όψη της συνεχούς αλλαγής επειδή είναι ανοιχτή σε όλους τους πιθανούς μετασχηματισμούς με τους οποίους βιώνουμε νέους, πιο δυναμικούς τρόπους ύπαρξης. Η διαδικασία του γίνεσθαι που βρίσκεται συνεχώς σε εξέλιξη έχει ως σκοπό να διαιωνίσει, όπως κάνει μια μόλυνση, τις νέες, δυναμικές ενώσεις που παράγονται, μέχρι να μολυνθεί κάθε ταυτότητα και, τελικά, να ανατραπούν όλες οι σταθερές δομές της ομοιότητας (resemblance) και της αναπαραγωγής/ αντιγραφής (replication) (Massumi, 1987α). Για τον Brian Massumi η μηχανή τηλεμεταφοράς του Seth Brundle ακολουθεί αυτόν τον σκοπό καθώς δημιουργεί ένα αμάλγαμα πιθανοτήτων (Massumi, 1987α) εν αγνοία, βέβαια, του Seth. Όταν όμως και ο ίδιος «μολύνεται» από τον ίδιο σκοπό, ελπίζει σε απόγονους του είδους του. Είναι η στιγμή που συνειδητοποιεί τι θέλει η «αρρώστια» που τον μολύνει: τη δημιουργία ενός νέου, υβριδικού είδους ύπαρξης. Ο ιογενής σκοπός του είναι ο λόγος που επιμένει να κρατήσει η Veronica το παιδί τους. «Η ελπίδα του και ο φόβος της θα μολύνουν το ανθρώπινο γένος. (...). Ο σκοπός είναι να δημιουργηθεί ένας νέος κόσμος όπου ο Νέος Brundle μπορεί να ζήσει χωρίς να καταπιέζει τις δυνάμεις του» (Massumi, 1987α). Όπως οι Deleuze και Guattari επιθυμούν την άφιξη στο ύστατο κβαντικό επίπεδο και στο γίνεσθαι ανεπαίσθητος/ μοριακός, όπου δεν υπάρχουν πια ανθρώπινα φύλα, έτσι και ο Brundlefly επιθυμεί να φτάσει στο σημείο όπου δεν υπάρχουν πια ολοκληρωμένα σώματα λέγοντας: *Μου αρέσει να κατασκευάζω σώματα. Τα διαλύω και τα συναρμολογώ ξανά.* Μέσα από την αφαιρετική διαδικασία του γίνεσθαι-ανεπαίσθητος, ο Seth αποτελεί «μια αφηρημένη γραμμή, ένα κομμάτι του παζλ που και το ίδιο είναι αφηρημένο. Μόνο σε συνδυασμό με άλλες γραμμές και άλλα κομμάτια, μπορεί να φτιάξει έναν κόσμο που να καλύπτει τον προηγούμενο» (Ντελέζ και Γκουατταρί, 1987, σ. 308). Ο Brundlefly τόσο στο επίπεδο του γίνεσθαι-ζώο, όσο και σ' εκείνο του γίνεσθαι-ανεπαίσθητος ελπίζει ν' αποκτήσει τις ιδιότητες του αόρατου ψαριού (camouflage fish) όπου θα έχει διαταραχθεί και εξαρθρωθεί η «φυσιολογική» ανατομική διάταξη των μελών και των οργάνων του σώματός του (Ντελέζ και Γκουατταρί, 2005, σ. 308-309). Την επιθυμία του για ρευστότητα παρατηρούμε όταν απευθυνόμενος στην Veronica λέει:

Φοβάσαι να βυθιστείς στη λίμνη με το πλάσμα; Φοβάσαι να αποσυντεθείς και να ξαναδημιουργηθείς; (...) Το μόνο που ξέρεις είναι η ευθεία γραμμή της κοινωνίας για τη σάρκα. Δεν μπορείς να υπερβείς τον άρρωστο, γκρίζο φόβο της κοινωνίας για τη σάρκα. Ρούφα για να γευτείς την ηδονή του πλάσματος! Καταλαβαίνεις; Δε

μιλάω για σεξουαλική διείσδυση, αλλά για διείσδυση πέρα από το πέπλο της σάρκας!

Μια κατάδυση στη δεξαμενή του πλάσματος!

Η ρευστότητα του πλάσματος σηματοδοτεί την αρχή μιας νέας, αέναης πορείας προς κάθε επίπεδο του γίνεσθαι. Το όνειρο του Brundlefly, όμως, δεν πραγματοποιείται, το πείραμα μένει στη μέση, πεθαίνει έχοντας τη μορφή μιας τεράστιας μύγας.

Κεφάλαιο έκτο

eXistenZ

Το eXistenZ θα μπορούσε να κατηγοριοποιηθεί μεταξύ των ειδών του σωματικού τρόμου και της επιστημονικής φαντασίας, ενώ ανήκει στη δεύτερη περίοδο κινηματογραφικής παραγωγής του David Cronenberg, η οποία χαρακτηρίζεται θεματολογικά από το αυξανόμενο ενδιαφέρον του σκηνοθέτη για ένα δεύτερο ή παράλληλο επίπεδο πραγματικότητας.

Η ταινία παρακολουθεί την Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh), σχεδιάστρια παιχνιδιών εικονικής πραγματικότητας, τα οποία δεν αποτελούνται από ηλεκτρονικές κονσόλες ή κάποιον άλλον hardware εξοπλισμό, αλλά συνδέονται με το ανθρώπινο σώμα μέσω βιοτεχνολογικών βυσμάτων που καταλήγουν σε μια βιολογικής σύνθεσης βάση-παιχνιδιού (game pod) για τον κάθε παίκτη.

Κατά τη συγκέντρωση μιας ομάδας εστίασης για την πειραματική εφαρμογή του νέου παιχνιδιού eXistenZ²³, ο Noel Dichter (Kris Lemche), πολέμιος των παιχνιδιών εικονικής πραγματικότητας, πυροβολεί μ' ένα όπλο από κόκκαλα την Allegra, την οποία απομακρύνει από το κτίριο ο φρουρός Ted Pikul (Jude Law). Τότε η Allegra συνειδητοποιεί πως κατά τη συμπλοκή η βάση-παιχνιδιού της έχει υποστεί ζημιά και παρακαλεί τον Ted να συνδεθούν μέσω της δικής του βάσης στο παιχνίδι, ώστε να επιδιορθώσει το πρόβλημα. Ο Ted όμως δεν είναι παίκτης παιχνιδιών εικονικής πραγματικότητας, αφού του λείπει η οπή στη σπονδυλική στήλη που συνδέει τη βάση με το ανθρώπινο σώμα και το παιχνίδι. Τελικά, ενδίδει και μεταφέρονται σ' ένα βενζινάδικο όπου ο υπάλληλος και παίκτης, Gas (Willem Dafoe), δημιουργεί την οπή-βιοθύρα, αλλά στη συνέχεια απειλεί πως θα σκοτώσει την Allegra, αφού αυτή καταζητείται έναντι αμοιβής από τους εχθρούς των παιχνιδιών εικονικής

²³ Εκτός πλάγιας γραφής εννοείται το παιχνίδι eXistenZ.

πραγματικότητας. Ο Ted σκοτώνει τον Gas και σύντομα φτάνουν στον Kiri Vinokur (Ian Holm), μέντορα της Allegra, ο οποίος επιδιορθώνει τη βάση της και κατασκευάζει μια καινούργια βάση για τον Ted, ώστε να εισέλθουν στο παιχνίδι. Κατά την είσοδό τους και ως αμήτοος παίκτης, ο Ted, ξαφνιάζεται με την αγνή συμπεριφορά του, μη αντιλαμβανόμενος τη διαφορά μεταξύ της ψηφιακής πλατφόρμας και της αληθινής ζωής, αλλά σταδιακά καταλαβαίνει πως το παιχνίδι δημιουργεί ένα μοναδικό χαρακτήρα για κάθε παίκτη (game character).

Λίγο αργότερα συναντούν τον D' Arcy Nader (Robert A. Silverman), ιδιοκτήτη καταστήματος βιντεοπαιχνιδιών, ο οποίος τους παρέχει δυο μικρό-βάσεις παιχνιδιού και, επομένως, δυο νέες ταυτότητες. Καθώς αποκτούν διαφορετικές ταυτότητες, βρίσκονται εργάτες σ' ένα εργοστάσιο κατασκευής βάσεων-παιχνιδιού όπου γνωρίζουν τον Yevgeny Nourish (Don McKellar), και σύντομα κατευθύνονται προς ένα κινέζικο εστιατόριο, όπου ο Ted παραγγέλνει ένα γεύμα μεταλλαγμένων υδρόβιων ζώων. Μέσα στο φαγητό του βρίσκει ένα όπλο πανομοιότυπο μ' εκείνο του Noel Dichter και σκοτώνει τον Κινέζο σερβιτόρο έχοντας την υποψία πως ήταν κατάσκοπος εναντίον της Allegra. Μόλις μαθαίνουν πως ο Yevgeny Nourish είναι ο πραγματικός κατάσκοπος της Cortical Systematics, ανταγωνιστικής εταιρείας της Antenna Research, για την οποία εργάζεται η Allegra, αποφασίζουν να προκαλέσουν βλάβες στις βάσεις- παιχνιδιών των εργαζομένων στο εργοστάσιο συνδέοντάς τες με μολυσμένα βιο-βύσματα, τα οποία, όμως, μολύνουν και την βάση της Allegra.

Όλα δείχνουν πως οι δυο τους έχασαν το παιχνίδι και ξυπνούν στο σπίτι του Kiri Vinokur. Ο Ted για άλλη μια φορά δεν μπορεί να αντιληφθεί τα όρια παιχνιδιού-πραγματικότητας καθώς η βάση της Allegra είναι μολυσμένη και εκτός του παιχνιδιού. Τότε η Allegra εξετάζοντας τη βάση του Ted, συνειδητοποιεί πως ο μέντοράς της του έδωσε μολυσμένη βάση προκειμένου να καταστρέψει το eXistenZ, και σύντομα ο Kiri της γνωστοποιεί πως είναι πράκτορας της Cortical Systematics και πως έχει αντιγράψει όλα τα δεδομένα της βάσης της, όταν την επισκεύαζε. Η Allegra σκοτώνει τον Vinokur και την ίδια στιγμή ο Ted της εξομολογείται πως και ο ίδιος είχε αποστολή να τη σκοτώσει, αλλά οι προθέσεις του άλλαξαν κατά την επαφή τους. Η Allegra τον σκοτώνει και φωνάζει «*Νίκησα! Δε νίκησα;*»

Η ταινία επιστρέφει στην ομάδα εστίασης όπου οι συμμετέχοντες είναι οι γνώριμοι πια πρωταγωνιστές του eXistenZ, το οποίο ήταν, τελικά, ένα εικονικό παιχνίδι μέσα στο virtual game tranCendenZ. Με τη σειρά του ο θεατής καταλαβαίνει πως οι σκηνές που προηγήθηκαν εκτυλίχθηκαν σε διαφορετικά επίπεδα

πραγματικότητας του tranCendenZ. Οι παίκτες συζητούν την εμπειρία τους και λίγο αργότερα, οι Ted και Allegra σκοτώνουν τον δημιουργό του tranCendenZ, Yevgeny Nourish, φωνάζοντας: *Θάνατος στον δαίμονα Yevgeny Nourish! Θάνατος στην Pilgrimage! Θάνατος στο tranCendenZ!* Κατά την έξοδό τους σημαδεύουν προς έναν συμπαίκτη τους, ο οποίος δίνει και το αμφίσημο τέλος της ταινίας λέγοντας: *Πείτε μου την αλήθεια, είμαστε ακόμη μέσα στο παιχνίδι;*

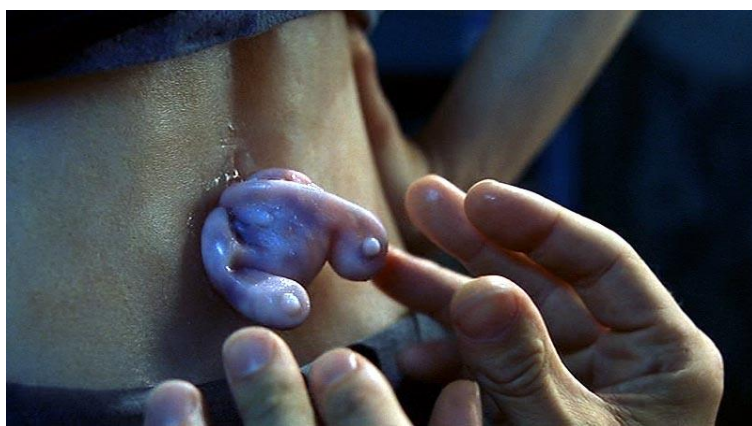
6.1. eXistenZ όπως ύπαρξη

Η λέξη existenz που στα γερμανικά σημαίνει ύπαρξη συνδέεται κυρίως με την υπαρξιακή αγωνία του Ted, ο οποίος σε πολλές σκηνές δεν αντιλαμβάνεται τον κόσμο και το επίπεδο πραγματικότητας που βρίσκεται. Ο ίδιος λέει στην Allegra, όντας συνδεδεμένος στο eXistenZ: *Δε μου αρέσει εδώ. Δεν καταλαβαίνω τι γίνεται. Περιφερόμαστε μαζί σ' έναν ασχημάτιστο κόσμο, του οποίου ο σκοπός και οι κανόνες μας είναι άγνωστοι, δεν τους καταλαβαίνουμε ή δεν υπάρχουν.* Η απάντηση της Allegra πως αυτό είναι το παιχνίδι που παίζουν όλοι, παραλληλίζει, σύμφωνα με τον Charles Derry, το eXistenZ με την ανθρώπινη ύπαρξη που κατακλύζεται από «χάος, σύγχυση και πνευματικές αμφιβολίες» (Derry, 2009, σ. 339). Για τον ίδιο το σκηνοθέτη τα παραπάνω λόγια βρίσκονται πολύ κοντά στη φιλοσοφία του Heidegger περί ζωής σύμφωνα με την οποία ο άνθρωπος είναι «απογυμνωμένος από προσωπεία, φαντασιώσεις και ψευδείς ελπίδες» (Beard, 2006, σ. 434). Ο Cronenberg υποστηρίζει πως η βάση της υπαρξιακής σκέψης βρίσκεται στη στιγμή που το υποκείμενο συνειδητοποιεί ότι δεν πρόκειται να ζήσει αιωνίως (Browning, 2007, σ. 159). Η κατάρρευση των βεβαιοτήτων, δηλαδή, «η συνειδητοποίηση της ασημαντότητας της ανθρωπότητας σ' έναν υλικό κόσμο και η υπονόμηση κάθε γνώσης (...) αφήνει το υπαρξιακό υποκείμενο χωρίς κατευθυντήριες γραμμές περί της ζωής» (Beard, 2006, σ. 430-431). Στη ρητορική του Cronenberg φαίνεται να υπάρχει έντονο το στοιχείο της φιλοσοφίας του υπαρξισμού, ενώ χαρακτηρίζει το eXistenZ ως μια «υπαρξιακή προπαγάνδα» (Beard, 2006, σ. 430).

Ο κόσμος του eXistenZ μέσα από τα λόγια του Ted δεν διαφέρει από τον αληθινό κόσμο, ενώ η αγωνία του μοιάζει, κατά τον William Beard, με τον κόσμο του Heidegger και τη στιγμή της γέννησης κατά την οποία «ριχνόμαστε» (thrownness) στον

κόσμο (Beard, 2015, σ. 236) χωρίς καμία προστασία και προειδοποίηση.²⁴ Όμως για τον Michael Pinsky, ο Cronenberg δεν ρίχνει μόνο τον Ted σε αυτόν τον κόσμο αλλά και τον ίδιο τον θεατή, αφού η ταινία ξεκινάει *in medias res* και μόνο στο τέλος αντιλαμβανόμαστε κάποια από τα επίπεδα πραγματικότητας του eXistenZ και του tranCendenZ (Pinsky, 2003, σ. 17-18).

6.2. Οι κανόνες του παιχνιδιού



Εικόνα 1



Εικόνα 2

Για τον Michael Pinsky το eXistenZ διέπεται από τρεις κανόνες, του οποίους ανακαλύπτει σταδιακά ο Ted καθώς περιφέρεται στα επίπεδα πραγματικότητας της

²⁴ Βλέπε επίσης: Σατελέ Φ. (επιμ.). 1990. *Η φιλοσοφία Τόμος Δ' (Ο εικοστός αιώνας)*, (μτφρ. Κωστής Παπαγιώργης), Αθήνα: Γνώση, κεφ. V: «Οι υπαρξισμοί».

ψηφιακής πλατφόρμας. Ο **πρώτος κανόνας** που μαθαίνει ο Ted στο κατάστημα βιντεοπαιχνιδιών, και ενώ μεταφέρεται βίαια από τη μια πραγματικότητα στην άλλη, είναι πως αυτές οι μεταβάσεις κλονίζουν κάθε βεβαιότητα, αλλά και την αίσθηση του τέλους του κάθε παιχνιδιού. Πράγματι, ο Ted περνάει μέσω της μικρο-βάσης του D'Arcy Nader σε μια νέα πραγματικότητα από την οποία επιστρέφει μόνο και μόνο για να συνδεθεί με την ατομική του βάση και να συνεχίσει ένα άλλο παιχνίδι. Τα συνεχή περάσματα από το ένα επίπεδο πραγματικότητας στο άλλο, χαρίζουν στην ταινία μια δομή «κινέζικου κουτιού» καθώς η μια πραγματικότητα αναδύεται από μια άλλη που εμπεριέχει ένα νέο επίπεδο παιχνιδιού, καθιστώντας δύσκολη τη διαφοροποίηση φαντασίας και αληθινής ζωής (Jorholt, 2001, σ. 92). Ακόμα και στο τέλος της ταινίας, και αφού έχουμε περάσει από τα δυο επίπεδα πραγματικότητας του eXistenZ που βρίσκονται μέσα στο παιχνίδι του tranCendenZ, ο συμπαίκτης τους αναρωτιέται αν βρίσκονται ακόμα στο παιχνίδι, ερώτηση που δεν απαντάται ποτέ, υπονοώντας πως και το τέταρτο επίπεδο πραγματικότητας αποτελεί ένα νέο παιχνίδι. Καθώς η γραμμικότητα και η αίσθηση του προσανατολισμού απουσιάζουν από το παιχνίδι (και την ταινία), καταργείται η πεποίθηση πως οι έννοιες του χρόνου και του χώρου δομούνται γύρω από την αντίληψη της θέσης μας στον κόσμο (Pinsky, 2003, σ. 20). Για τον Pinsky, η αίσθηση της τάξης και της συνέχειας στο eXistenZ υπάρχει μόνο μέσα από *σημεία επανάληψης* (points of recurrence) που αποτελούνται από τα αντικείμενα (βάσεις, όπλο κ.α.) και τα πρόσωπα των παικτών (Pinsky, 2003, σ. 20).

Θα μπορούσαμε άραγε να στραφούμε στην ορολογία του Karl Jaspers και να δούμε φιλοσοφικά την συμπερίληψη του eXistenZ στο tranCendenZ; Στην υπαρξιστική φιλοσοφία του, η απλή εμπειρική ύπαρξη (existence/Dasein) διαφέρει από τη μη αντικειμενική και μη εμπειρική ύπαρξη (existenz) που χαρακτηρίζεται περισσότερο ως μεταφυσική και υπερβατική ύπαρξη (Haslam, 2015, σ. 165). Για τον Jaspers «μπορούμε να αυτοπραγματωθούμε ως υπάρξεις, επιτελώντας την υπερβατική πράξη [εδώ βλέπουμε την έννοια της υπέρβασης (transcendence)] μέσω της οποίας, καθώς υπερβαίνουμε το εμπειρικό μας εγώ, πραγματώνουμε τις ενυπάρχουσες σ' εμάς δυνατότητες» (Φαρμάκης, 2002, σ. 15). Μπορούμε άραγε να ισχυριστούμε πως οι παίκτες περνώντας από το ένα επίπεδο πραγματικότητας στο άλλο ξεπερνούν τον εμπειρικό τους εαυτό; Αν και οι παίκτες ανοίγονται σε πλήθος δυνατοτήτων, η απάντηση είναι μάλλον αρνητική καθώς δεν φτάνουν ποτέ στο αυθεντικό υπαρξιακό επίπεδο όπου το υποκείμενο βιώνει την απόλυτη ελευθερία.

Εξάλλου, απουσιάζει η κατά Jaspers ελευθερία της επιλογής και της θέλησης που σχηματίζει την ύπαρξη και τη δράση του κάθε υποκειμένου (Peach, 2008, σ. 40, 97), όπως παρατηρούμε και στον **δεύτερο κανόνα** του παιχνιδιού. Σύμφωνα με τον κανόνα αυτό, η πλοκή του παιχνιδιού προωθείται μόνο όταν ο παίκτης συναινεί και υποκύπτει σε προκαθορισμένες από το παιχνίδι συμπεριφορές (Pinsky, 2003, σ. 21). Το γεγονός πως ο κάθε παίκτης αναπτύσσει έναν άλλο χαρακτήρα που υποβάλλεται από το παιχνίδι φανερώνεται και λεκτικά, αφού πέρα από την αίσθηση αποξένωσης από τον «πραγματικό» εαυτό που νιώθει από την αρχή ο Ted, ρωτάει την Allegra αν μπορεί να σταματήσει για λίγο το παιχνίδι *γιατί νιώθει αποκομμένος από την αληθινή ζωή του, έχει χάσει κάθε επαφή με την ουσία του και συνειδητοποιεί πως ενυπάρχει ένα στοιχείο ψύχωσης σε όλο αυτό*. Επιπλέον, όταν τον βλέπουμε να απορεί με την αγνή συμπεριφορά του εντός του eXistenZ, η Allegra του λέει: *Είναι ο χαρακτήρας σου που μίλησε. Είναι ένα σχιζοφρενικό αίσθημα, έτσι; Θα το συνηθίσεις. Υπάρχουν πράγματα που πρέπει να λεχθούν για να προωθηθεί η πλοκή και να εδραιωθούν οι χαρακτήρες, και αυτά τα πράγματα θα τα πεις είτε το θες είτε όχι. Μην το πολεμάς*.

Ο **τρίτος κανόνας** του παιχνιδιού είναι και ο πιο απλός: δεν μπορείς να παίζεις μόνος. Το eXistenZ δε χρειάζεται μόνο ένα σύνολο παικτών, αλλά υποκειμένα που πρόσκεινται φιλικά προς τους υπόλοιπους παίκτες και την αρχιτεκτονική του παιχνιδιού. Η Allegra από την πρώτη κιόλας προσπάθεια να συνδεθεί με την τραυματισμένη βάση της, εξηγεί στον Ted πως *ο μόνος τρόπος για να καταλάβει πως όλα είναι εντάξει είναι να συνδεθεί στο eXistenZ με κάποιο φιλικό πρόσωπο*. Αυτή είναι μια φράση που η Allegra επαναλαμβάνει μέσα στο παιχνίδι, αλλά ο Ted ως ανοίκειος και επιφυλακτικός παίκτης (virgin player) δυσκολεύεται να προσαρμοστεί στην πραγματικότητα του eXistenZ. Για την Laura Borràs Castanyer (2003) αυτή η στάση του Ted εκκινεί από την έντονη δυσφορία, σχεδόν αποστροφή, που του προκαλεί η διείσδυση του βιο-βύσματος στην σπονδυλική του στήλη, ισχυριζόμενος πως *πάσχει από τη φοβία χειρουργικής διείσδυσης του σώματός του*. Σε συνδυασμό με τη διάχυτη σεξουαλικότητα της Allegra η διείσδυση αυτή προσεγγίζεται από πολλούς (de Lauretis, 2008, Lee, 2004) ως μια μορφή σεξουαλικής πράξης, ενώ για άλλους (Borràs Castanyer, 2003) αναλύεται ως ομοφυλοφιλικός βιασμός. Ανεξάρτητα από την ανάλυση που προκρίνει κάθε ερευνητής, το βέβαιο είναι πως ο παίκτης είτε το θέλει είτε όχι συμμετέχει στο eXistenZ τόσο με το μυαλό και τη μεταφορά του στο παιχνίδι, όσο και με το ίδιο του το σώμα μέσω των βιο-βυσμάτων.

6.3. Μετα-ανθρωπισμός, τρόμος και τεχνολογικός πριμιτιβισμός

Παρ' όλο που οι κανόνες του παιχνιδιού παρουσιάζονται περισσότερο ως περιορισμοί, η στάση του Cronenberg απέναντι στην τεχνολογία βρίσκεται πολύ κοντά στη μακλουανική αντιμετώπιση των μέσων ως προεκτάσεις του ανθρώπου, αλλά και στην πεποίθηση της Donna Haraway πως η διαπλοκή (ή αλληλεπίδραση) μηχανών και ανθρώπου προσδίδει μια απελευθερωτική διάσταση στον τρόπο που ζούμε (Ben-Ton, 1995, σ. 140).

Εκκινώντας από την απλή και κοινώς παραδεκτή θέση πως ο σύγχρονος άνθρωπος διαπλέκεται όλο και περισσότερο με διάφορες μορφές τεχνολογίας, εύκολα μπορεί κανείς να φτάσει στον όρο *posthumanism* και τη βιωμένη εμπειρία του υποκειμένου στην εποχή των ψηφιακών μέσων. Παραδοσιακά, ο όρος αναπτύχθηκε ως συνώνυμο του αντι-ανθρωποκεντρισμού (Braidotti, 2016, σ. 13) καθώς αφορούσε την παράβαση των ηθικών ορίων (Miah, 2007, σ. 73) και τη ρευστότητα των συνόρων μεταξύ μηχανής και ανθρώπου· μια τεχνοφοβική παράδοση που συνεχίζεται ακόμα και σήμερα και επιτάσσει «την αναγκαιότητα ηθικής ενίσχυσης του ανθρώπινου όντος, το οποίο (...) αποκτά σταδιακά μεγαλύτερη δυνατότητα κυριαρχίας και επιρροής στον κόσμο και στο μέλλον» (Δεληβογιατζή, 2015, σ. 42). Σύντομα αναπτύχθηκαν νέες κατηγορίες και νέοι όροι γύρω από το μετα-ανθρωπισμό, όπως αυτός του φιλοσοφικού (Cabreria, 2015) ή του υποθετικού (Roden, 2010) μετα-ανθρωπισμού (*philosophical* και *speculative posthumanism*) που υποστηρίζει πως είναι δυνατό οι μετα-άνθρωποι να επανασχεδιάσουν τη φύση και τον εαυτό τους (Hughes, 2004, σ. 140) και, τελικά, να βιώσουν νέους τρόπους ύπαρξης. Επιπλέον, δημιουργήθηκαν νέοι όροι ως παραφουάδες του μετα-ανθρωπισμού (όπως ο όρος *postgenderism*) και κατασκευάστηκαν έννοιες, όπως αυτή του *transhumanism* (δια-ανθρωπισμός), που περιγράφουν έναν άνθρωπο σε μετάβαση μέχρι την τερματική εποχή του μετα-ανθρωπισμού (FM-2030, 1989). Γι' αυτό και ο δια-ανθρωπισμός που παρομοιάζεται ως μια στάση όμοια μ' εκείνη του Διαφωτισμού δεν προσεγγίζει τον άνθρωπο ως ον που έχει υπερβεί την ανθρώπινη υπόστασή του, όπως συμβαίνει στον μετα-ανθρωπισμό, αλλά διεκδικεί τη βελτίωση της βιολογικής εξέλιξης του ανθρώπου μέσω των βιοεπιστημών και της τεχνολογίας. Ωστόσο, είναι δύσκολο να προχωρήσουμε σε μια προσέγγιση της φιλοσοφικής και κινηματογραφικής οπτικής του Cronenberg, διαχωρίζοντας τους δυο όρους. Από τη μια, κάποιες από τις ταινίες του βρίσκονται κοντά στο δια-ανθρωπισμό, αφού η τεχνολογία και η επιστήμη έχουν ως στόχο τη βελτίωση και ενίσχυση των ανθρωπίνων

ικανοτήτων/ δυνατοτήτων (*The Fly*) και τη διαπερατότητα της ανθρώπινης εμπειρίας (*Rabid*, *Scanners*). Από την άλλη πλευρά, οι παίκτες του eXistenZ επανασχεδιάζουν την ταυτότητά τους, ενώ όπως θα δούμε στην ανάλυση της ταινίας *Videodrome*, ο τρόπος χειραγώγησης του Max Renn θολώνει τα όρια μεταξύ μηχανής και ανθρώπου και εντείνει την ψευδαισθησιακή αντιληπτικότητα του θεατή.

Προκειμένου να δώσουμε μια απάντηση, ας στραφούμε πρώτον στο είδος του body horror και δεύτερον στην εννοιοδότηση του μετα-ανθρωπισμού των Norah Campbell και Mike Saren. Σύμφωνα με τις Judith Halberstam και Ira Livingston το είδος του σωματικού τρόμου συνδυάζοντας τις κινηματογραφικές συμβάσεις του είδους της επιστημονικής φαντασίας και του τρόμου, αναπαριστά ένα υποκείμενο ασαφές ως προς τη βιολογική ιδιότητά του, εμπνέει αποστροφή και κατοικεί σ' ένα αποκείμενο σώμα που συνεχώς μεταλλάσσεται (Halberstam & Livingston, 1995, σ. 204). Το είδος αυτό που, όπως είδαμε, χαρακτηρίζει τα περισσότερα κινηματογραφικά έργα του Cronenberg, φέρει κοινά στοιχεία με τον μετα-ανθρωπισμό ως προς τη διάκριση του δίπολου άνθρωπος/ μη άνθρωπος και τη διάβρωση της ανθρώπινης ταυτότητας και ιδιαιτερότητας (Halberstam & Livingston, 1995, σ. 205).

Επιπλέον, για τους Campbell και Saren, ο μετα-ανθρωπισμός δεν είναι απλώς μια θεωρία γύρω από την επιστημονική γνώση, δηλαδή μια επιστημολογία, αλλά μια αισθητική (aesthetic) στην οποία συγχωνεύονται τα στοιχεία του προϊστορικού Άλλου, του τρόμου και της τεχνολογίας (Campbell & Saren, 2010, σ. 152).

Ίσως το πιο εμφανές σημείο όπου συμπίπτουν τα στοιχεία αυτά είναι το όπλο που



Εικόνα 3

χρησιμοποιεί ο Ted Pikul, αλλά και οι βιο-βάσεις των παικτών. Η αντικατάσταση του hardware του παιχνιδιού από τα βύσματα σε μορφή ομφάλιου λώρου και οι βιοτεχνολογικές βάσεις που αποτελούν «μια μίξη αμφίβιων αυγών και συνθετικού DNA» (Campbell & Saren, 2010, σ. 168), συνιστούν παράδειγμα τεχνολογικού πριμιτιβισμού (technological primitivism) που σχετίζεται με το συνδυασμό αρχαϊκών συμβόλων-εικόνων και υψηλής τεχνολογίας λόγων (discourses). Το αίσθημα του τρόμου συνδέεται με τον τεχνολογικό πριμιτιβισμό μέσω της αναπαράστασης της ίδιας της τεχνολογίας ως «βρόμικης» (dirty

technology) αφού το γλοιώδες κυριαρχεί στο εργοστάσιο κατασκευής βάσεων-παιχνιδιού και η underground, σκοτεινή, και παρακμιακή συνθήκη επικρατεί στο πρώτο επίπεδο του eXistenZ. Η αισθητική της *βρόμικης τεχνολογίας* προκαλεί φόβο επειδή υποβαθμίζει τη ζωή σ' ένα ζώδες και ζοφερό επίπεδο, υπονοεί μια γενική αποσάθρωση και σήψη και κυρίως απεικονίζει την απουσία ή ανικανότητα επανάκτησης του ελέγχου από τον ανθρώπινο παράγοντα (Campbell & Saren, 2010, σ. 167).

6.4. Τα Κυβόργια

Οι ταινίες του Cronenberg προτείνουν μέσα από την ιδέα του μετα-ανθρωπισμού μια πραγματικότητα φανταστικού και πραγματικού ως ένα αποτέλεσμα εφαρμογής προγραμμάτων υψηλής τεχνολογίας. Η αναπαράσταση αυτής της πραγματικότητας στο *eXistenZ* αποτελεί την πρόσκληση του σκηνοθέτη «για μια μεταμοντέρνα αντίληψη του πραγματικού που ακολουθείται από την αναγνώριση των κυβόργιων (cyborgs) ως μια όλο και πιο δεδομένη μορφή ζωής» (Hotchkiss, 2003).

Τα κυβόργια ως πλάσματα τόσο της βιωμένης κοινωνικής πραγματικότητας όσο και της επιστημονικής φαντασίας αποτελούν υβριδικές μορφές ύπαρξης ανάμεσα στη μηχανή και τον έμβιο οργανισμό. Σύμφωνα με τον Thomson μιμούνται την κυρίαρχη ιδιότητα της μεταμοντέρνας ταυτότητας, δηλαδή τον κατακερματισμό (Thomson, 2001), ενώ για την Haraway, που δανείστηκε τον όρο από τις βιοεπιστήμες και τον ενέταξε εντός του σύγχρονου κοινωνικοπολιτικού πλαισίου, το κυβόργιο αποτελεί μια μεταφορά του μεταμοντέρνου υποκειμένου²⁵.

Στο βιβλίο του *Die Tryin': Videogames, Masculinity, Culture*, ο Dedirek Burrill υποστηρίζει πως οι παίκτες του eXistenZ σχετίζονται με τον τύπο εκείνο του κυβόργιου που δημιουργείται ως συνέπεια της απευθείας σύνδεσης του υποκειμένου με προγράμματα software (Burrill, 2008, σ. 106-107). Μέσω των βιο-βυσμάτων και των βάσεων παιχνιδιού που συνδέονται με τη βιο-θύρα στο κάτω μέρος της σπονδυλικής στήλης, το πρόγραμμα software φορτώνεται απευθείας στο σώμα του κάθε παίκτη και

²⁵ Βλέπε ενδεικτικά: Haraway, D. (1991). *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. Νέα Υόρκη: Routledge.

ο ίδιος εισέρχεται σ' έναν εικονικό κόσμο. Στην αναπαράσταση αυτή κυριαρχεί η ιδέα της δυννητικότητας/ εικονικότητας (virtuality) ως πολιτισμική αντίληψη σύμφωνα με την οποία «τα υλικά αντικείμενα διεισδύουν και διεισδύονται από πληροφοριακά μορφώματα» (Hayles, 1985, σ. 13), όπως ακριβώς συμβαίνει και στο eXistenZ.

Επιπροσθέτως, η υπονόμηση της διάκρισης μεταξύ φυσικού/ μη φυσικού (virtual), ανθρώπου/ μηχανής επεκτείνεται και στη σεξουαλική ταυτότητα των παικτών όπου κυριαρχεί η υβριδικότητα έναντι της ενικής ταυτότητας. Παρ' όλο που η ερωτική έλξη αναπαρίσταται μεταξύ θηλυκών και αρσενικών υποκειμένων, επικρατεί μια περισσότερο queer απόδοση της σεξουαλικότητας που δε βασίζεται στο δίπολο άντρας/ γυναίκα και, επομένως, έρχεται σε αντίθεση με το ετεροσεξουαλικό παράδειγμα (Ovnat, 2003). Αντίθετα με την κινηματογραφική αναπαράσταση των hardware κυβόργων κατά τη δεκαετία του '80 (*RoboCop*, *Terminator* κ.α.) των οποίων η ανδρική ταυτότητα είχε συνυφανθεί με την αρρενωπότητα, τα software κυβόργια των 90's (*The Matrix*, *Johnny Mnemonic*, *eXistenZ* κ.α.) ανταποκρίθηκαν λιγότερο στην αναπαραγωγή ενός υπερ-ανδροπρεπούς προτύπου (Smelik, 2010, σ. 99), με αποτέλεσμα ν' αποδοθεί μεγαλύτερη δύναμη σε γυναικείους χαρακτήρες.

Πράγματι, η διείσδυση του βιο-βύσματος στη σπονδυλική στήλη του Ted Pikul αναλύεται από πολλούς ερευνητές ως μια μεταφορά της σεξουαλικής διείσδυσης. Σε συνδυασμό με την εκθήλυνση ή την αλληλοσύγχυση των φύλων που υπονοεί αυτή η διείσδυση, το σώμα του Ted αναπαρίσταται γυναικείο, ευάλωτο και ευαίσθητο, ενώ στο μυαλό του κυριαρχεί το αίσθημα του φόβου και της αμφιβολίας (Carrasco, 2014). Τη στιγμή που ο παίκτης εισέρχεται στον εικονικό κόσμο, η βιο-θύρα αναπαρίσταται σαν ένα νέο σεξουαλικό όργανο. Για την Teresa de Lauretis, οι βιο-θύρες δεν αποτελούν απλώς μια μεταφορά των ερωτογόνων ζωνών του πρωκτού και του κόλπου, αλλά αντικαθιστούν τη λειτουργία τους, χωρίς να την περιορίζουν και δημιουργούν μια νέα σεξουαλική οικονομία του ανθρώπινου σώματος (de Lauretis, 2008, σ. 100-101). Η νέα σεξουαλική οικονομία μεταφέρει την οργανική ικανότητα από τα γεννητικά όργανα (εδώ βλέπουμε την κατά Ράιχ χρήση του όρου) στη βιο-θύρα και εκτονώνεται κατά την είσοδο των βιο-βυσμάτων στην σπονδυλική στήλη του παίκτη ανεξαρτήτως φύλου. Έτσι, αλλάζουν οι όροι των έμφυλων ρόλων, όπως αυτοί αναπαρίστανται στην θεωρία των sexual economics των Baumeister & Vohs²⁶.

²⁶ Σύμφωνα με την οικονομικοψυχολογική θεωρία των Baumeister & Vohs, η κοινωνία καθορίζει τους φυλετικούς ρόλους καθιστώντας τις γυναίκες ως πωλητές και τους άνδρες ως

6.5. Νέα σεξουαλική οικονομία και νέα οικονομία (new economy) την εποχή του μεταμοντέρνου

Η de Lauretis εντάσσει τη νέα σεξουαλική οικονομία του *eXistenZ* σε μια οικονομική και κοινωνική πραγματικότητα, αυτή της δεκαετίας του 1990, όπου η οικονομική άνοδος και οι τεχνολογικές εξελίξεις οδήγησαν στην «δημιουργική καταστροφή» του Joseph Schumpeter. Κινητήριο δύναμη αυτής της ανάπτυξης αποτελούν «οι νέες τεχνολογίες, νέα προϊόντα, αγαθά, υπηρεσίες μορφές επιχειρησιακής οργάνωσης (...) και αγορές» (de Lauretis, 2008, σ. 92). Με λίγα λόγια, ο όρος περιγράφει το πέρασμα στις τεχνολογικά εξελιγμένες μονάδες επιχειρήσεων με αποτελεσματικότερη και μακροπρόθεσμη οικονομική απόδοση του κύκλου παραγωγής, και καλύτερη διοικητική οργάνωση, μέσα από ένα μοντέλο ανάπτυξης που ευνοεί τα μονοπώλια και τους πρωτοπόρους επιχειρηματίες στον τομέα της τεχνολογίας.

Η de Lauretis χαρακτηρίζει το *eXistenZ* μια ταινία-αλληγορία της δημιουργικής καταστροφής στην εποχή της μετανεωτερικότητας (de Lauretis, 2008, σ. 99) και συνδέει τη θεωρία του Schumpeter με τη Φροϋδική θεωρία των ενορμήσεων (Έρωτας, Θάνατος), εντοπίζοντας παράλληλες αφηγήσεις ζωής και καταστροφής. Όπως για τον Schumpeter η διατήρηση της καινοτόμου στρατηγικής εξαρτάται από εσωτερικούς (εντός της οικονομικής σφαίρας) και εξωτερικούς παράγοντες (πολιτικοί κ.α.) (Klausinger, 2004: 112), για τον Freud η «ιδέα της λειτουργίας του ανθρώπινου οργανισμού επηρεάζεται από εσωτερικά (ορμές) και εξωτερικά ερεθίσματα» (de Lauretis, 2008, σ. 99), έτσι και στο *eXistenZ* το σώμα αναπαρίσταται ως μια «επιφάνεια αισθητηριακών υποδοχέων όπου εξωτερικά ερεθίσματα έρχονται σ' επαφή με εσωτερικά όργανα μέσω φυσικών ή προσθετικών στομιών» (de Lauretis, 2008, σ. 100). Ακόμη, η πρόταση του σκηνοθέτη για τη δημιουργία νέων εστιών/ οργάνων απόλαυσης μέσω των βιο-βυσμάτων βρίσκει ψυχαναλυτικό ισοδύναμο στην αντίληψη πως κάθε «μέρος, όργανο, δραστηριότητα ή λειτουργία του σώματος μπορεί ν' αποκτήσει ερωτογενή αξία (ενν. αφού) η σεξουαλικότητα (...) αποτελεί λειτουργία της φαντασίας και όχι την ανατομίας ή της βιολογίας» (de Lauretis, 2008, σ. 107). Πράγματι, αν θυμηθούμε τα λόγια της Allegra κατά τη στιγμή που, με πρωτοβουλία του Ted,

αγοραστές του σεξ, το οποίο, τελικά, εξαρτάται από την προσφορά, τη ζήτηση, την ανταγωνιστικότητα των πωλητών και άλλους παράγοντες (Baumeister & Vohs, 2004).

διακόπτουν το παιχνίδι των μικρο-βάσεων και επιστρέφουν στο *eXistenZ* *Τίποτα δε συμβαίνει εδώ. Είμαστε ασφαλείς. Είναι βαρετό*, υποδηλώνεται πως η φαντασία και, επομένως, η επιθυμία κυριαρχούν αποκλειστικά εντός του παιχνιδιού. Ο εικονικός κόσμος αναπαρίσταται ως τόπος όπου η επιθυμία κυριαρχεί και εκτονώνεται, ενώ ο πραγματικός/ φυσικός κόσμος φέρει για την Allegra περιορισμούς αφού είναι *ένα κελί που σε κρατάει εγκλωβισμένο σ' ένα απειροελάχιστο χώρο για πάντα*. Όμως η επιθυμία και η δημιουργία συνοδεύονται από τον θάνατο και την καταστροφή. Αφ' ενός η διάχυτη σεξουαλική διάθεση της Allegra που κυριαρχεί στα τρία επίπεδα πραγματικότητας, η συνεχώς μολυσμένη βάση- παιχνιδιού της, και η επιθυμία της να συνδεθεί μ' αυτήν και αφ' ετέρου η βάση του Ted που αποδεικνύεται προβληματική και η ορμή που *νιώθει την ορμή να σκοτώσει κάποιον* αποτελούν για την de Lauretis εννομήσεις θανάτου.

Καταληκτικά, για την de Lauretis η νέα σεξουαλική οικονομία του *eXistenZ* αποτελεί μεταφορά της νέας οικονομίας και της τεχνολογικής ανόδου της δεκαετίας του '90. Η θεωρία της δημιουργικής καταστροφής όπως η θεωρία των εννομήσεων του Freud εσωκλείουν την έννοια της δημιουργίας και της καταστροφής που αποτελεί ένα επαναλαμβανόμενο μοτίβο στο *eXistenZ* τόσο μέσα από τις μολυσματικές εικόνες των βάσεων και την κυριαρχία του θανάτου όσο και στη δημιουργία ενός νέου επίπεδου επιθυμίας που η τεχνολογία και η εικονική πραγματικότητα παρέχουν στους παίκτες.

6.6. Η επιθυμία των Deleuze & Guattari, το σώμα χωρίς όργανα και η συναρμογή (assemblage)

Ο Lee (2004) ως απάντηση στη θεωρία των ψυχαναλυτικών εννομήσεων της de Lauretis προτείνει την ανάλυση της επιθυμίας σε συνάρτηση με τη θεωρία του σώματος δίχως όργανα και τις προσεγγίσεις του θανάτου και τη ζωής των Deleuze-Guattari και Cronenberg.

Απέναντι στην παραδοσιακή ψυχανάλυση που αντιμετωπίζει την επιθυμία ως παθολογία και «χαοτική ενόρμηση που αναζητά έννομες και κοινωνικά επικυρωμένες μορφές έκφρασης» (Tynan, 2014, σ. 55) οι Deleuze και Guattari προτείνουν την ελεύθερη ροή επιθυμιών ως δημιουργικό ασυνείδητο και την εκτός ορίων σύνδεση των επιθυμητικών μηχανών ως την ίδια τη ζωή. Η έννοια της μηχανής έρχεται ν' αντικαταστήσει το μαρξιστικό και φροϋδικό υποκείμενο καθώς παρέχει τη δυνατότητα διαφυγής από τους καθιερωμένους κοινωνικοψυχολογικούς κώδικες και

απελευθερώνει την επιθυμία ως μια επαναστατική και θετική δύναμη (αντίθετα από την ψυχαναλυτική παράδοση των Freud και Lacan). Για τους Γάλλους φιλοσόφους το ασυνείδητο λειτουργεί ως εργοστάσιο που παράγει την επιθυμία και στο εργοτάξιο της παραγωγής βρίσκονται κάθε λογής μηχανές: επιθυμητικές, κοινωνικές, οργανικές κτλ., καθεμία από τις οποίες περιστοιχίζεται και συνδέεται με άλλες μηχανές και, ταυτόχρονα, αποτελείται από συναθροίσεις (aggregates) μηχανών που χαρακτηρίζονται από ανομοιότητα. Κάθε επιθυμητική μηχανή είναι πάντα συζευγμένη με μια άλλη (π.χ. στόμα- μαστός), κάθε μηχανή-όργανο που εκπέμπει ροή συνδέεται με μια μηχανή-πηγή που κόβει τη ροή (Deleuze και Guattari, 2016, σ. 13) και, επομένως, η παραγωγική σύνθεση έχει συνδετική μορφή (Deleuze και Guattari, 2016: 17). Ωστόσο, αντλούν από την φρουϊδική θεωρία της επιθυμίας ως υποκειμενική αφηρημένη ουσία, δηλαδή ως libido και σεξουαλικότητα (Deleuze και Guattari, 2016: 312), για να υπογραμμίσουν την «κατασκευαστική φύση της επιθυμίας, που παράγει το πραγματικό ως μια μη-παραστή ροή εντάσεων, η οποία ακριβώς διαφεύγει των κυρίαρχων κοινωνικοπολιτικών δομών και των καθιερωμένων γνωστικών και ηθικών σχημάτων» (Ακριβόπουλος, 2008, σ. 23). Εντός του κοινωνικού γίνεσθαι αναπτύσσονται δυο είδη επιθυμητικών μηχανών, η σχιζοφρενική και η παρανοϊκή, η παραγωγή των οποίων επιτελείται μέσα από τις συνθέσεις της σύνδεσης, της διάζευξης και της σύζευξης, όπως περιγράφηκαν παραπάνω.

Το σώμα δίχως όργανα αποτελεί, όπως είδαμε, την κενή επιφάνεια εγγραφής του σώματος που δημιουργείται κατά τη διαζευκτική σύνθεση και βρίσκεται ανάμεσα στην παραγωγή και την αντιπαραγωγή. Στο σώμα δίχως όργανα τα σημεία των σχιζοφρενικών επιθυμητικών συνδέσεων αδρανοποιούν «τους προηγούμενους τρόπους της λιμπιντικής φόρτισης και ευχαρίστησης» (Ακριβόπουλος, 2008, σ. 28) καθώς αυτό δεν κωδικοποιείται, αλλά «περνά από τον έναν κώδικα στον άλλον, ανακατεύοντας όλους τους κώδικες» (Deleuze και Guattari, 2016, σ. 26). Επιπλέον, οι Deleuze και Guattari «θεωρητικοποιούν τη μηχανή εντός του πλαισίου της επιθυμίας, όπου η επιθυμία αποτελεί μια παραγωγική δύναμη που σχηματίζει σχέσεις μεταξύ των διαφορετικών συναρμογών» (Ringrose & Coleman, 2013, σ. 125).

Ο όρος της συναρμογής (assemblage) αποτελεί μια εν εξελίξει και ρευστή διαδικασία αλληλοσύνδεσης σωμάτων (ή μερών τους), πραγμάτων, εκφράσεων και ιδεών, ενώ ταυτόχρονα συνιστά και αποτέλεσμα των συνδέσεων αυτών. Τα διάφορα στοιχεία συντίθενται τόσο στο επίπεδο του λόγου, όσο και στο επίπεδο των σωμάτων και της ύλης, δημιουργώντας ένα «πολτώδες μείγμα αυτού που μπορεί να ιδωθεί και

αυτού που μπορεί να αρθρωθεί» (Deleuze, 2006, σ. 38) και με αυτόν τον τρόπο οι συναρμογές αποτελούν δυνητικούς συνδυασμούς σωμάτων, αλλά και τρόπους έκφρασης κ.α. Οι συνδέσεις των ετερογενών συναρμογών που λαμβάνουν χώρα στο μοριακό επίπεδο, προτείνουν

έναν εντελώς διαφορετικό τρόπο κατανόησης του σώματος μέσω της σύνδεσής του με άλλα σώματα, τόσο ανθρώπινα όσο και μη- ανθρώπινα, έμβια και μη, συνδέοντας όργανα και βιολογικές διαδικασίες με αντικείμενα και κοινωνικές πρακτικές, ενώ αρνούνται την κατηγοριοποίηση του σώματος ως μια ενότητα ομογένειας (Grosz, 1994, σ. 165).

Η επιθυμία λειτουργεί μαζί με τις συναρμογές προκειμένου να μας οδηγήσει στη διαδικασία γίνεσθαι και στην αυτο-ανακάλυψη (Buchanan, 1997, σ. 86), ενώ, όπως και εκείνες, αλλάζει από το ένα λεπτό στο άλλο. Βρισκόμαστε συνεχώς γράφουν, οι Neu, Everett & Rahaman, μεταξύ της επίγειας ύπαρξης και των σωμάτων που θέλουμε· αθάνατα, δυναμικά, σώματα με αδιάκοπη ροή (Neu, Everett και Rahaman, 2009).

6.7. Το σώμα χωρίς όργανα στο *eXistenZ*

Η πρώτη ιδιότητα του κρονενμπεργκιανού σώματος που παρουσιάζεται στο *eXistenZ* ως χαρακτηριστικό του δίχως- όργανα-σώματος είναι η «φυσική συναρμογή (assemblage) του ανθρώπινου σώματος με κάποιον άλλον οργανισμό» (Lee, 2004, σ. 81). Ο οργανισμός αυτός που έρχεται σ' επαφή με το σώμα των παικτών, δηλαδή η βάση παιχνιδιού, αποτελείται, όπως είδαμε, από μεταλλαγμένα ερπετά και αμφίβια και για τον Lee, αυτός είναι ο λόγος που ο Kiri Vinokur υποστηρίζει πως το *eXistenZ* είναι ένα ζώο.

Η δεύτερη ιδιότητα αναφέρεται στη συναρμογή στοιχείων, σωμάτων και μερών τους εντός της εικονικής πραγματικότητας (Lee, 2004, σ. 82). Για τη θεωρία του cyberpunk η έννοια της σωματοποίησης χωρίζεται μεταξύ εικονικού και πραγματικού κόσμου, αλλά στο *eXistenZ* οι κόσμοι αυτοί είναι αδιαχώριστοι (Lee, 2004, σ. 85). Ο Lee υποστηρίζει πως το εικονικό σώμα δεν μπορεί να σταθεροποιηθεί επειδή ο παίκτης αδυνατεί να επιστρέψει σ' ένα πραγματικό, υλικό σώμα το οποίο υπάρχει η πιθανότητα να μην το συναντάμε ποτέ στην ταινία (Lee, 2004, σ. 85). Επομένως, μπορούμε να είμαστε βέβαιοι μόνο για την ύπαρξη ενός εικονικού σώματος σε πολλαπλά επίπεδα πραγματικότητας το οποίο όχι μόνο δεν καταργεί την σωματοποίηση, αλλά ενισχύει τις σωματικές αισθήσεις (Lee, 2004, σ. 86).

Όπως είδαμε στον τρίτο κανόνα του παιχνιδιού, η Allegra επιθυμεί να συνδεθεί με κάποια φιλική βάση-παιχνιδιού και να εισέλθει με τον κάτοχό της στον κόσμο της εικονικής πραγματικότητας. Τα σώματά τους συνδέονται συλλογικά και για να παίξουν πρέπει να επανεφεύρουν τον εαυτό τους, δημιουργώντας ένα νέο χαρακτήρα (game character). Επιπλέον, αν σκεφτούμε πως στον κόσμο της εικονικής πραγματικότητας το εικονικό σώμα ελέγχεται τόσο από τον παίκτη όσο και από το σύστημα του παιχνιδιού, όπως στη σκηνή του κινέζικου εστιατορίου που αναλύσαμε παραπάνω, είναι δύσκολο να ξεχωρίσουμε την ατομική θέληση του κάθε παίκτη ανεξάρτητα από τον χαρακτήρα παιχνιδιού που του έχει δοθεί. Ακόμα και η ερωτική έλξη των παικτών στη σκηνή όπου οι Ted και Allegra φιλιούνται, αποδίδεται στην αρχιτεκτονική του παιχνιδιού καθώς του λέει: *Μάλλον είναι μια παθητική μηχανική προσπάθεια να ενισχυθεί η συναισθηματική ένταση της επόμενης sequence του παιχνιδιού. Δεν έχει νόημα να το πολεμάς.* Αυτή η εθελοντική και ταυτόχρονα υποχρεωτική από το παιχνίδι δράση αποτελεί μια συναρμογή επειδή κατά την ίδια χρονική στιγμή το τεχνητό «μυαλό» του παιχνιδιού, το μυαλό του παίκτη και το μυαλό του χαρακτήρα συνδυάζονται για να εξελίξουν τη δράση του εικονικού σώματος. Ακόμη, εστιάζοντας στη σύνδεση του παίκτη στο eXistenZ θα μπορούσαμε να παραλληλίσουμε τη στιγμή αυτή με τη διαζευκτική σύνθεση καταγραφής όπου απελευθερώνεται η επιθυμητική διαδικασία από τη μηχανική επανάληψη, η ηδονή αποδεσμεύεται από τη γραμμική χρονικότητα και δημιουργείται η κενή επιφάνεια εγγραφής του δίχως όργανα σώματος.

6.8. Η κρονενμπεργκιανή σεξουαλική οικονομία και ο ντελεξιανός θάνατος στο eXistenZ

Ο Cronenberg έχει υποστηρίξει πως:

οι άνθρωποι θα πρέπει να μπορούν να ανταλλάσσουν σεξουαλικά όργανα ή να ζουν χωρίς αυτά. (...) Θα πρέπει να είμαστε ελεύθεροι να αναπτύσσουμε διαφορετικά είδη οργάνων ευχαρίστησης, που δε θα έχουν σχέση με το σεξ. Έτσι, η διάκριση μεταξύ αρσενικού και θηλυκού θα εξαφανιστεί. (...) Μιλώ για την πιθανότητα τα ανθρώπινα όντα να μεταλλάσσονται κατά βούληση (Handling, 1983, σ. 190-191).

Η θέση αυτή βρίσκει αντιστοιχία στο σώμα δίχως όργανα του οποίου τα όργανα λειτουργούν ως εντάσεις και τα σεξουαλικά όργανα βλασταίνουν παντού (Ντελέξ και Γκουατταρί 1987, σ. 57). Στο eXistenZ το σώμα μπορεί να έχει αυτά τα νέα όργανα

μέσω της τεχνολογίας. Η βιο-θύρα που γλύφει ο Ted υπονοώντας το στοματικό, αλλά και το πρωκτικό/ κολπικό σεξ, όπως είδαμε, αποτελεί το συνδετικό κρίκο μεταξύ σώματος και τεχνολογίας και δίνει το έναυσμα για τη δημιουργία του σώματος δίχως όργανα, όπου η σεξουαλική ευχαρίστηση «είναι προϊόν των συναρμογών των επιθυμητικών μηχανών, μεταξύ του σώματος και της τεχνολογικής μηχανής» (Lee, 2004, σ, 89). Η νέα σεξουαλική οικονομία εντοπίζεται γύρω από την ευχαρίστηση που προέρχεται από την τεχνολογική διείσδυση στο ανθρώπινο σώμα και την απόλαυση που «ακολουθεί τις εντάσεις του εικονικού σώματος» (Lee, 2004, σ. 89). Όμως μαζί με την επιθυμία και την απόλαυση υπάρχει η ασθένεια και ο θάνατος. Όπως οι Deleuze και Guattari έτσι και ο Cronenberg προσπαθούν να δώσουν μια θετική όψη της ασθένειας. Ειδικότερα, ο σκηνοθέτης υποστηρίζει πως από την οπτική του ιού, η ασθένεια είναι ζήτημα ζωής και όχι θανάτου, καθώς γι' αυτόν είναι «απολύτως θετική η κατάκτηση και η καταστροφή του (ενν. ανθρώπινου) σώματος. Είναι ένας θρίαμβος» (Rodley, 1997, σ. 82). Η βάση-παιχνιδιού είναι ο φορέας της ασθένειας την οποία μεταδίδει στο τεχνολογικό σώμα μέσω της βιο-θύρας, αλλοτινή πηγή απόλαυσης, ενώ ο θάνατος κυριαρχεί στην απόπειρα δολοφονίας της Allegra, το φόνο του Yevgeny Nourish, του Gas και άλλων παικτών. Αντίθετα από την ενόρμηση θανάτου της de Lauretis, οι Deleuze και Guattari βλέπουν τον θάνατο ως μέρος της επιθυμητικής παραγωγής. Όπως γράφει και ο Antonin Artaud το σώμα χωρίς όργανα έχει το όνομα «ένστικτο θανάτου» (Deleuze και Guattari, 2016, σ. 19). Ο θάνατος και η ζωή για τους δυο φιλοσόφους προσεγγίζεται με όρους έλξης (η έλξη των δυο πρωταγωνιστών) και απώθησης (ο θάνατος κάποιων παικτών) μεταξύ των επιθυμητικών μηχανών. Επιθυμούμε είτε την ίδια την αδρανοποίησή μας είτε την αδρανοποίηση των άλλων χωρίς να υπάρχει καμία αρνητική φόρτιση θανάτου, αφού και οι δυο επιθυμίες αποτελούν μέρος της επιθυμητικής παραγωγής μέσω της οποίας συντίθεται το σώμα δίχως όργανα (Lee, 2004, σ. 96). Πράγματι, βλέπουμε πως κάθε θάνατος στην ταινία οδηγεί σε κάτι νέο και οι παίκτες εισέρχονται σ' ένα διαφορετικό επίπεδο πραγματικότητας: όταν η Allegra αιμορραγεί οδηγούνται στο eXistenZ, ενώ όταν σκοτώνεται ο Ted στο eXistenZ, οι παίκτες περνούν στο transCendenZ.

Κεφάλαιο έβδομο

Videodrome

Το *Videodrome* είναι μια ταινία του 1983 την οποία ο Andy Warhol χαρακτήρισε ως το «Κουρδιστό Πορτοκάλι της δεκαετίας του '80» (Brown, 2010, σ. 79). Όπως το eXistenZ, θα μπορούσε να ενταχθεί σε διαφορετικά υποείδη των ταινιών του σωματικού τρόμου, όπως αυτά του cyberpunk και της επιστημονικής φαντασίας.

Ο Max Renn (James Wood) είναι πρόεδρος και μέτοχος του τηλεοπτικού σταθμού CIVIC-TV με έδρα το Τορόντο, που διαφημίζεται ως το κανάλι που *παίρνεις μαζί σου στο κρεβάτι*, καθώς περιλαμβάνει προγράμματα με αισθησιακό και ελαφρώς πορνογραφικό περιεχόμενο. Ο Renn με τη βοήθεια του βοηθού του, Harlan (Peter Dvorsky), ο οποίος εργάζεται σ' ένα μυστικό γραφείο, υποκλέπτει και μεταδίδει πορνογραφικά τηλεοπτικά προϊόντα απ' όλον τον κόσμο. Στην αναζήτησή του για ένα νέο και περισσότερο σκληροπυρηνικό τηλεοπτικό προϊόν, ο Harlan του προτείνει το Videodrome²⁷, ένα τηλεοπτικό πρόγραμμα που αναπαριστά αλυσοδεμένες γυναίκες μέσα σ' ένα δωμάτιο από υγρό πηλό, να βασανίζονται, να βιάζονται και, τελικά, να οδηγούνται σε θάνατο.

Λίγες μέρες αργότερα, ο Max παίρνει μέρος στην εκπομπή *The Rena King Show* όπου συζητάει, υπερασπιζόμενος το κανάλι του, για την κοινωνική επίδραση των τηλεοπτικών και ερωτικών τηλεοπτικών προγραμμάτων, με την ψυχοθεραπεύτρια Nicki Brand (Deborah Harry), και τον «προφήτη των μέσων» και καθηγητή, Brian O' Blivion (Jack Creley), ο οποίος εμφανίζεται σε απευθείας σύνδεση. Σύντομα οι Nicki και Max αναπτύσσουν ερωτική σχέση. Ο Max της δείχνει το Videodrome, μετά τη θέαση του οποίου η ψυχοθεραπεύτρια του εκφράζει σαδιστικές ερωτικές επιθυμίες. Στο μεταξύ, ο Harlan που αναζητά πληροφορίες και νέο υλικό από το Videodrome, ανακοινώνει στον Max πως δεν γυρίζεται στη Μαλαισία, όπως αρχικά πίστευαν, αλλά στο Pittsburgh της Pennsylvania, πληροφορία που δαλεάζει την Nicki και καταφθάνει στην Αμερική για audition. Ο Max ανήσυχος για το ταξίδι της, συναντά τη Masha Borowczyk (Lynne Gorman), συνάδελφό του και διανομέα πορνογραφικών προγραμμάτων, η οποία τον προειδοποιεί να μείνει μακριά από το Videodrome, επειδή

²⁷ Εκτός πλάγιας γραφής εννοείται το Videodrome, όπως εμφανίζεται στην ταινία ως τηλεοπτικό προϊόν.

πρόκειται, τελικά, ένα για snuff film²⁸ διαποτισμένο από μια φιλοσοφία που το κάνει επικίνδυνο. Έπειτα από τις πιέσεις του, τον ενημερώνει πως πίσω από το Videodrome βρίσκεται ο καθηγητής O' Blivion, τον οποίον ο Max σπεύδει να συναντήσει στο γραφείο του στην Cathode Ray Mission, μια φιλανθρωπική οργάνωση όπου συγκεντρώνονται «άσωτοι» για να πάρουν την καθημερινή τους «δόση» βλέποντας ακατάπαυστα τηλεόραση, αφού πάσχουν από ανεπαρκή έκθεση στις καθοδικές ακτίνες²⁹. Εκεί βρίσκει την κόρη του καθηγητή, Bianca O'Blivion (Sonja Smits), η οποία τον ενημερώνει πως είναι αδύνατο να δει τον πατέρα της. Την επόμενη μέρα ο Max λαμβάνει στο γραφείο του μια βιντεοκασέτα με τον καθηγητή να του λέει πως το Videodrome αποτελεί, ουσιαστικά, μια πολιτική κίνηση χειραγώγησης και ηθικού ξεπεσμού της Βόρειας Αμερικής. Οι παραισθήσεις του Max, που έχουν ήδη ξεκινήσει, αποδίδονται όπως τον πληροφορεί λίγο αργότερα η Bianca, στην έκθεσή του στο Videodrome το οποίο περιέχει καρκινογενές σήμα που προκαλεί σε κάθε θεατή εγκεφαλικό όγκο. Ακόμη, του αποκαλύπτει πως ο πατέρας της βοήθησε στον σχεδιασμό του, αλλά μόλις ανακάλυψε τις κακόβουλες προθέσεις των συνεργατών του, προσπάθησε να το σταματήσει, όμως το ίδιο στράφηκε εναντίον του. Ο καθηγητής O'Blivion είναι νεκρός και εμφανίζεται στην τηλεόραση μέσα από μαγνητοσκοπημένες βιντεοκασέτες.

Λίγες μέρες αργότερα και ενώ οι παραισθήσεις εντείνονται, ο Max καλείται στην Spectacular Optical Corporation, εταιρεία κατασκευής φθηνών οπτικών για τον Τρίτο Κόσμο και στρατιωτικού εξοπλισμού για το NATO. Σύντομα καταλαβαίνει πως ο Harlan έχει συνωμοτήσει και συνεργαστεί με τον πρόεδρο της εταιρείας Barry Convex (Leslie Carlson) με τελικό σκοπό να μολύνουν ηθικά και ιδεολογικά τη Βόρεια Αμερική μέσω του CIVIC-TV και της έκθεσης στο Videodrome. Εισάγοντας μια βιντεοκασέτα στην κοιλιακή χώρα του Max, η Convex τον επαναπρογραμματίζει και

²⁸ Τα Snuff Films αποτελούν ένα πολύ ιδιαίτερο είδος κινηματογραφικής παραγωγής ή, πιο σωστά, κινηματογράφησης όπου οι πρωταγωνιστές υποτίθεται πως αυτοκτονούν στην πραγματικότητα ή βασανίζονται και δολοφονούνται προς ευχαρίστηση του θεατή. Ο όρος αναπτύχθηκε για πρώτη φορά στο βιβλίο του Ed Sanders "The Family: The Story of Charles Manson's Dune Bug Attack Battalion", το 1971 (Stine, 1999).

²⁹ Οι καθοδικές ακτίνες σχηματίζουν τις λεγόμενες οθόνες καθοδικού σωλήνα (Cathode Ray Tube) που αποτελούσαν τις πιο διαδεδομένες τεχνολογικά οθόνες πριν την κυριαρχία των LCD (Liquid Crystal Display).

τον κατευθύνει στη δολοφονία των συνεταιρών του προκειμένου να καταλάβουν το CIVIC-TV. Στη συνέχεια, στρέφεται προς την Bianca, η οποία τον σταματά και με τη σειρά της τον προγραμματίζει προς εξόντωση του ίδιου του Videodrome. Υπό την επιρροή της Bianca και με το σύνθημα *Θάνατος στο Videodrome. Ζήτω η Νέα Σάρκα*, ο Max δολοφονεί τους Harlan και Connex. Κρυμμένος σ' ένα ερειπωμένο κουφάρι πλοίου ο Max βλέπει στην τηλεόραση τη Nicki να του λέει πως *έκανε ζημιά, αλλά δεν τους κατέστρεψε* και τον καλεί να περάσει στη επόμενη φάση του ολοκληρωτικού μετασχηματισμού. Αδυνατώντας να διακρίνουμε την πραγματικότητα από τη φαντασία, βλέπουμε τον Max ν' αυτοκτονεί με ίδιο του το χέρι που έχει μεταμορφωθεί σε περίστροφο.

7.1. Marshall McLuhan και *Videodrome*

Η πιο δημοφιλής προσέγγιση του *Videodrome* συσχετίζει την ταινία με το έργο του Marshall McLuhan, ενώ ο σκηνοθέτης έχει παραδεχθεί πως ο ρόλος του καθηγητή Ο' Blivion δανείζεται στοιχεία από τον Καναδό θεωρητικό των μέσων (Grünberg, 2006, σ. 65).

Ο McLuhan υποστηρίζει πως η πρωτόγνωρη για την εποχή ηλεκτρική ταχύτητα «τείνει να καταργήσει το χρόνο και τον τόπο στην ανθρώπινη συναίσθηση» (Hanke, 2010, σ. 208), ενώ η επιτάχυνση των αλλαγών είναι εκείνη που προκαλεί την κατάρρευση των κοινωνικών δομών και οδηγεί στην αποστράγγιση των αξιών της ζωής (Hanke, 2010, σ. 208). Με τη σειρά της, η πληθώρα πληροφοριών της εποχής αυτής οδηγεί το υποκείμενο σε νευρικό κλονισμό με τον οποίον βρίσκεται αντιμέτωπη ολόκληρη η Δυτική κουλτούρα.³⁰ Παράλληλα, η διαθεσιμότητα των μέσων και η ικανότητά τους να συνδέουν διαφορετικούς χώρους και χρόνους μεταξύ τους, προέκτειναν το νευρικό

³⁰ Πρώτος ο Φουκώ, επικρίνοντας το αδιέξοδο του εμπειρικο-υπερβατικού αναδιπλασιασμού του ανθρώπου, το συνδέει με μια μεταβολή στη γλώσσα, δηλαδή στην επικοινωνία. «Αφού ο άνθρωπος συγκροτήθηκε όταν η γλώσσα ήταν καταδικασμένη σε εξαφάνιση, άραγε δεν θα διασπαρεί όταν η γλώσσα συγκεντρώνεται;. Δεν θα απωλέσει δηλαδή αυτή την ενιαία εμπειρική και υπερβατική του ιδιότητα προς μια κατάσταση που θα εκφράζει η σωματικότητά του;». Foucault, M. (1986). *Οι Λέξεις και τα Πράγματα, Μια Αρχαιολογία των Επιστημών του Ανθρώπου*, (μτφρ. Κ. Παπαγιώργης). Αθήνα: Γνώση.

μας σύστημα και οδήγησαν στην «τεχνολογική προσομοίωση της συνείδησης» (Fekete, 2005, σ. 62).

Η τεχνολογική προσομοίωση παραπέμπει στη γνωστή ρήση του McLuhan πως *τα μέσα αποτελούν προεκτάσεις του ανθρώπου*. Ο Max ενσαρκώνει τον κλωνισμό της κοινωνίας με την κρίση ταυτότητας και τη σύγχυση μεταξύ παραισθήσεων και πραγματικότητας στο μυαλό του. Οι παραισθήσεις του Max μπορούν να ερμηνευθούν ως μια «ακραία εκδοχή της μακλουανικής αντίληψης πως τα μέσα προσομοιάζουν και εντατικοποιούν τις αισθήσεις μας» (Vémola, 2009, σ. 53). Βέβαια, στο *Videodrome* οι αισθήσεις του πρωταγωνιστή δεν εντατικοποιούνται απλά, αλλά δημιουργείται μια νέα «τεχνοδομή, μια εικονική πραγματικότητα χωρίς διαφυγή» (Vémola, 2009, σ. 53).

Επιπλέον, στο πρόσωπο του πρωταγωνιστή φαίνεται να ενσαρκώνονται κυριολεκτικά τα λόγια του Καναδού στοχαστή, αφού η κοιλιακή του χώρα λειτουργεί ως συσκευή VCR (Videocassette Recorder) όπου εισάγεται η βιντεοκασέτα του Convex που τον κατευθύνει. Αυτή η VCR σχισμή που για πολλούς ερευνητές ομοιάζει με αιδούο, αναλύεται -σε αποφυλετικοποιημένο πλαίσιο- σύμφωνα με τις θέσεις του McLuhan ως το «σεξουαλικό όργανο του μηχανικού κόσμου» (Vémola, 2009, σ. 53).

Αντίστοιχα, ως μιντιακή προέκταση του καθηγητή Ο' Blivion θα μπορούσε να χαρακτηριστεί η ίδια του η υπόσταση η οποία έχει συγχωνευτεί με την τεχνολογία, αφού, όπως μαθαίνουμε από την κόρη του, ο ίδιος έχει πεθάνει, και όντας πεπεισμένος πως *Η δημόσια ζωή στην τηλεόραση ήταν πιο αληθινή από την προσωπική με σάρκα και οστά*, παρουσιάζεται στην τηλεόραση μέσα από μαγνητοσκοπημένες κασέτες. Ο καθηγητής που παρουσιάζεται ως αυθεντία των μέσων και εξαιρετικός γνώστης της επίδρασης τους στον ανθρώπινο οργανισμό, συνδέει και συγκρίνει σε πολλά σημεία τη βιωμένη με την τηλεοπτική εμπειρία. Σε μια από τις σημαντικότερες σκηνές της ταινίας, ο Ο' Blivion συμπυκνώνει τη σχέση του Videodrome με την Αμερική και τον Καναδά, τη σχέση του ανθρώπου με την τηλεόραση και τη μάχη για την τεχνολογική κατάκτηση του μέλλοντος:

Η μάχη για το μυαλό της Βόρειας Αμερικής θα γίνει στην βίντεο-αρένα: το Videodrome. Η τηλεοπτική οθόνη είναι ο αμφιβληστροειδής του εγκεφαλικού ματιού. Επομένως, η τηλεοπτική οθόνη είναι μέρος της φυσικής δομής του μυαλού. Γι' αυτό, οτιδήποτε εμφανίζεται στην τηλεοπτική οθόνη αποτελεί ωμή εμπειρία γι' αυτούς που την παρακολουθούν. Επομένως, η τηλεόραση είναι πραγματικότητα και η πραγματικότητα είναι κάτι λιγότερο από τηλεόραση.

Στο παγκόσμιο χωριό του McLuhan όπου ενισχύεται η δικτύωση του κόσμου και κυριαρχεί η ταχύτητα μετάδοσης και η πληθώρα πληροφοριών και μέσων, η διάβρωση των εθνικών συνόρων είναι ορατή. Προς αυτήν τη διάβρωση αναπτύσσεται η συνωμοτική δράση της Spectacular Optical Corporation που λειτουργεί ως σύμβολο των πολυεθνικών αμερικανικών εταιρειών, επιδιόδομένη σε μια ιμπεριαλιστική στρατηγική κατάκτησης νέων «αμόλυντων» αγορών. Η ταυτότητα που αποδίδεται σ' αυτές τις επιχειρήσεις βρίσκεται σε πλήρη αντίθεση με την канаδική, επειδή χαρακτηρίζεται από ανηθικότητα που, κατά το κοινό φαντασιακό, συνδέεται με τις Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής³¹. Τα Μέσα αποδεικνύονται τα καταλληλότερα εργαλεία προς αυτήν την κατάκτηση, αφού σύμφωνα με τον McLuhan το δελεαστικό περιεχόμενό τους μας τυφλώνει και αποστρέφει το βλέμμα μας από τον αληθινό τους χαρακτήρα (Vémola, 2009, σ. 51). Στην περίπτωση του Videodrome το περιεχόμενο της πορνογραφίας και της βίας στην τηλεόραση, ένα θέμα γύρω από το οποίο περιστράφηκε πλήθος συζητήσεων εδώ και δεκαετίες, είναι αυτό που σαγηνεύει τον Max και την Nicki, αποστρέφοντας το βλέμμα τους από τον καταστροφικό χαρακτήρα του. Τη σχέση της βορειοαμερικανικής ηθικότητας και της ολέθριας επαφής με το περιεχόμενο των μέσων συναντάμε στα λόγια του Harlan, ο οποίος υπερασπιζόμενος το Videodrome λέει:

Η Βόρεια Αμερική γίνεται πιο μαλθακή και ο υπόλοιπος κόσμος γίνεται ολοένα και πιο σκληρός. Εισερχόμαστε σε άγριες, καινούργιες εποχές και θα πρέπει να είμαστε αγνοί, ευθείς και σκληροί αν θέλουν να επιβιώσουμε. Εσύ και αυτός ο βόθρος που αποκαλείς τηλεοπτικό σταθμό, οι άνθρωποι σου (...) και οι θεατές που σε βλέπουν να το κάνεις... Μας σαπίζεις τα σωθικά, σκοπεύουμε να σταματήσουμε αυτήν τη σαπίλα.

Για τον Jakub Vémola ο Cronenberg μας δείχνει δυο είδη καταστροφικών επιδράσεων και διαχείρισης των μέσων: η μια σχετίζεται με τον καρκινικό όγκο³² του Videodrome

³¹ Στο βιβλίο του Robert W. Fearn "Amoral America: How the Rest of the World Learned to Hate America" αναπτύσσεται εκτενώς το θέμα της ταύτισης των Ηνωμένων Πολιτειών με την πολιτική, οικονομική και πολιτιστική ανηθικότητα.

³² Η ιδέα του Videodrome ως δορυφορικό σήμα που λειτουργεί ως ιός και μολύνει το σώμα, προέρχεται σύμφωνα με πολλούς ερευνητές (Bukatman, 1993 Beard, 2001, Grunberg, 2006) από τον William Burroughs ο οποίος ανέπτυξε θεωρίες συνωμοσίας ελέγχου του ανθρώπινου μυαλού από εξωγήινους, εμπόρους ναρκωτικών, κυβερνήσεις κ.α. Όλες αυτές οι δυνάμεις του κακού για τον Αμερικανό συγγραφέα εισβάλλουν στο ανθρώπινο μυαλό μέσω «της ανάγκης

και η δεύτερη με την λιγότερο επιθετική μορφή τηλεοπτικής θεραπείας των «αποκοινωνικοποιημένων» συμπολιτών μας (Vémola, 2009, σ. 52)

7.2. Οι ταινίες συνωμοσίας στην εποχή του μεταμοντέρνου

Η προσέγγιση του *Videodrome* από την Justyna Galant, δεν διαφέρει πολύ από την μακλουανική προσέγγιση, καθώς από τη μία συνδέει την ταινία με τη μεταμοντέρνα συνθήκη όπου κυριαρχεί το χάος στον προσδιορισμό της ταυτότητας και της σωματικότητας, και από την άλλη υπογραμμίζει την μετάλλαξη της ανθρώπινης εμπειρίας εξαιτίας της τεχνολογικής προόδου (Galant., 2013, σ. 250). Το ίδιο κάνει και ο Fredric Jameson που συνδυάζει τις δυο αυτές πτυχές για την ανάλυση των ταινιών συνωμοσίας (conspiracy films) στην εποχή του μεταμοντέρνου και του ύστερου (ή τρίτου σταδίου του) καπιταλισμού. Απέναντι στο πρόβλημα της περιορισμένης εικόνας για την κοινωνική και δημόσια σφαίρα που μας προσφέρει η αναπαραστατική φόρμα των ταινιών, ο Jameson αναφέρεται στις ταινίες συνωμοσίας ως κείμενα που αναπτύσσουν παράλληλους λόγους, επιτρέποντας στο υποκείμενο να «πλοηγηθεί στη νέα αρχιτεκτονική ενός κόσμου που αλλάζει» (Tait, 2005, σ. 9) και να κατανοήσει ποιες δυνάμεις το καταδυναστεύουν σε μια εποχή «γραφειοκρατικής απροσωπίας» (Siddiqi, 1999, σ. 11).

Η έννοια της συνωμοσίας στο έργο του *The Geopolitical Aesthetic* δεν υποδηλώνει μια εμπειρία ή μια βιωμένη πράξη, αλλά μας προτείνει μια αφηγηματική δομή που μας βοηθάει να συλλάβουμε την σύγχρονη ζωή, δηλαδή, «ένα ενδεχομενικά άπειρο δίκτυο μαζί με μια ευλογοφανή εξήγηση της αορατότητάς του, ή με άλλα λόγια, το συλλογικό και το επιστημολογικό επίπεδο των νοημάτων» στις θεωρίες της σύγχρονης κοινωνίας και κουλτούρας (Jameson, 1995, σ. 9). Ακόμη, οι ταινίες συνωμοσίας καταφέρνουν να συλλάβουν τις οικονομικοκοινωνικές συνθήκες και το πέρασμα από το δεύτερο στο τρίτο στάδιο του καπιταλισμού εντός ενός συγκεκριμένου ιστορικού πλαισίου (η κυριαρχία τους σημειώθηκε τη δεκαετία του '70).

και της επιθυμίας – για ναρκώτικα, για σέξ-» (Beard, 2006, σ. 129). Για τον Cronenberg, η ιογενής λειτουργία του σήματος περνάει μέσα από την επιθυμία της έκθεσης στο πορνογραφικό υλικό, εντείνει τη σεξουαλική επιθυμία και, τελικά, κατακτά το σώμα μέσω των παραισθήσεων του υποκειμένου.

Χρησιμοποιώντας το σημειολογικό μοντέλο των συμπληρωματικών και, ταυτόχρονα, αντιθετικών ρόλων του Algirdas Julien Greimas (actantial model), ο Jameson εντάσσει τον Max Renn μέσα σ' αυτό το άπειρο δίκτυο και τον αντιμετωπίζει ως ήρωα που μετακινείται από τη θέση του κακού σε αυτήν του ντεντέκτιβ και έπειτα σ' εκείνη του θύματος. Αν και οι θέσεις αυτές είναι δυνατό να οριστούν στο πλαίσιο πολλαπλών παραλλαγών, μια από αυτές που προτείνει ο Jameson είναι πως ο Max μπορεί να θεωρηθεί ως κακός επειδή είναι διανομέας πορνογραφικού υλικού, έπειτα, όταν μαθαίνει για το *Videodrome*, αναπτύσσει μια ταυτότητα κοντά σ' εκείνην του ντεντέκτιβ προκειμένου να μάθει πληροφορίες, ενώ σύντομα γίνεται το θύμα της Bianca O' Blivion και της Spectacular Optical Corporation (Jameson, 1995, σ. 34). Φτάνουμε, λοιπόν, στον *κοινωνικό ή μεταμοντέρνο ντετέκτιβ* ο οποίος αποτελεί ένα όχημα για την αξιολόγηση της κοινωνίας, εγείροντας ζητήματα που αφορούν το δημόσιο βίο και βρίσκεται στον αντίθετο πόλο από τον κλασικό ντετέκτιβ που στερείται ιδεολογικών και συλλογικών κινήτρων.

Όπως βλέπουμε και στο *Videodrome*, η ιδέα της συνωμοσίας δεν μας αποκαλύπτεται ευθέως, αλλά λειτουργεί μεθοδικά, μετατρέποντας τα αντικείμενα σε κομιστές αυτής της απουσίας και αφανούς ολότητας (totality) (Wisnicki, 2013, σ. 4). Μέσα σ' αυτήν την πραγματικότητα, οι παραδοσιακές ιδέες και λογοτεχνικές θεματικές έχουν εκπέσει και κυριαρχούν μιντιακές εννοιολογήσεις (media concepts). Ο Jameson δεν μπορεί να προχωρήσει σε συσχετισμούς του Brian O' Blivion με τον Marshall McLuhan επειδή «στον μεταμοντέρνο πολιτιστικό χώρο οι παλαιές ιδέες εννοιολόγησης έχουν χάσει την αυτονομία τους και αποτελούν υπο-προϊόντα και μετα-εικόνες ριγμένες στην οθόνη του μυαλού και της κοινωνικής παραγωγής μέσω της «πολιτιστικοποίησης» (culturalization) της καθημερινής ζωής» (Jameson, 1995, σ. 25). Επιπλέον η «αποδιαφοροποίηση των επιπέδων των νοημάτων» στις θεωρίες της σύγχρονης κοινωνίας και κουλτούρας (Jameson, 1995, σ. 25) σε συνδυασμό με την επέκταση της πολιτιστικής σφαίρας στην κοινωνική ζωή, καθιστούν δύσκολη τη διάκριση μεταξύ πολιτικού, κοινωνικού, οικονομικού, σεξουαλικού, ηθικού κ.ο.κ. (Jameson, 1995, σ. 25-26).

Αυτή η αλληλοδιείσδυση κυριαρχεί και στην ανάγνωση του *Videodrome*. Από την οικονομική σκοπιά μπορούμε να κάνουμε λόγο για τα διεθνή μονοπώλια των μέσων και της πολιτιστικής βιομηχανίας έναντι των τοπικών και μικρότερων επιχειρήσεων (Spectacular Optical Corporation εναντίον CIVIC-TV). Ακόμη, η σύνδεση του πρωταγωνιστή που χειραγωγείται και δολοφονείται με τα σεξουαλικά βασανιστήρια

των δεκαετιών '60- '70 μπερδεύουν την κρίση μας περί πολιτικών εκτελέσεων και σαδομαζοχιστικής πορνογραφίας (Jameson, 1995, σ. 27). Η πολιτική ανάγνωση του *Videodrome* παρουσιάζει και γεωγραφικές προεκτάσεις, αφού ο Καναδάς σχετίζεται με την οικονομική και πολιτιστική περιθωριοποίηση, ενώ η Αμερική με την παγκοσμιοποιημένη πολιτιστική αγορά.

Η σύγχυση αυτή μεταφέρεται, όπως είναι επόμενο, και στη σφαίρα του προσωπικού, όπου η βιωμένη εμπειρία δεν διακρίνεται από την ψευδαίσθηση, όπως και η πρωτοβουλία από την χειραγώγηση. Ο μιντιακός εφιάλτης του Cronenberg, για τον Jameson, υπερβαίνει και ενισχύει το θανατηφόρο συνδυασμό του εθισμού και της σχιζοφρένειας του Philip K. Dick³³, μεταφέροντας τον στην κοινωνία του θεάματος του ύστερου καπιταλισμού (Jameson, 1995, σ. 30). Στην συνωμοσιολογική πραγματικότητα και την χειραγώγηση του Max έρχεται να προστεθεί η ανησυχία γύρω από τη φυσιολογία του καθώς η κασέτα που εισέρχεται στην κοιλιά του αναπαριστά περισσότερο το φόβο «της ενεργητικότητας και της παθητικότητας εντός της περιπλοκότητας του ύστερου καπιταλισμού» (Jameson, 1995, σ. 30) και συνδέεται λιγότερο με τις φεμινιστικές αναγνώσεις περί εκθήλυνσης και παθητικότητας.

Τελικά, για τον Jameson, το *Videodrome*, όπως και άλλες ταινίες συνωμοσίας, θέλουν αφ' ενός να μας προϊδεάσουν για τη μεταμοντέρνα αστική ζωή και αφ' ετέρου να μας πείσουν πως οι συνωμοσίες αποτελούν την πραγματικότητα (Jameson, 1995, σ. 31) του παρόντος και όχι κάποιου μακρινού, δυστοπικού μέλλοντος. Και πάλι βλέπουμε πως η συνωμοσία που εξελίσσεται στο *Videodrome* είναι διπλή: «μια ακροδεξιά συνωμοσία εταιρικών ελίτ (Durham, 2009, σ. 240), που ενθαρρύνεται από την ανηθικότητα των μέσων και αποκαλύπτεται μέσω της εταιρείας του Barry Convex, και μια μιλλεναριστική ουτοπική συνωμοσία» (Durham, 2009, σ. 240) του Brian O' Blivion και της θεραπείας καθοδικών ακτίνων.

7.3. Το σώμα της «Σαρκογραφίας» (carnography)

Όπως ο Jameson, έτσι και η Marty Roth εντάσσει την ταινία εντός του μεταμοντέρνου πλαισίου που χαρακτηρίζεται από την ασταθή διάκριση αναπαράστασης και

³³ Ο Philip K. Dick υπήρξε ένας από τους σημαντικότερους σύγχρονους συγγραφείς μυθιστορημάτων επιστημονικής φαντασίας. Η ταινία *Blade Runner* του Ridley Scott, βασίστηκε στο βιβλίο του *Do Androids Dream of Electric Sheep?*

πραγματικότητας, σκουπιδιών, αποσυντιθέμενου σώματος και πορνογραφίας (Roth, 1997). Πράγματι, η πορνογραφική διάσταση στα έργα του Cronenberg έχει επισημανθεί από αρκετούς μελετητές (Sage, 2000, Browning, 2007 Testa, 1999 κ.α.), ενώ άλλοι (Shaviro, 1993, McRoy, 2009, McRoy, 2009 κ.α.) έχουν επισημάνει τη σχέση της πορνογραφίας με το είδος του τρόμου. Τη σχέση αυτή βλέπουμε στα λόγια του Harlan, ο οποίος υποστηρίζει πως το *Videodrome Προσφέρει τα πάντα: από soft-core πορνογραφία μέχρι hard-core βία*, ενώ όταν ο Max υποστηρίζει πως το *Videodrome* αφορά *Βασανιστήρια και φόνους* και πως *δεν πρόκειται ακριβώς για σεξ*, η Nicki Brand, του απαντάει *Ποιος το λέει αυτό;* υπονοώντας σαδομαζοχιστικές ερωτικές τάσεις.⁷

Για τον Shaviro και τα δυο είδη είναι ιογενή και αφορούν άμεσα την αισθητηριακή εντατικότητα του ανθρώπινου σώματος (Shaviro, 1993), και επομένως, μπορούμε να κάνουμε λόγο για *κινηματογραφικά είδη του σώματος* (McRoy, 2009, σ. 192). Η έννοια της «σαρκογραφίας» (carnography) του Richard Gehr, ένας συνδυασμός «ανοιχτών πορνογραφικών σωμάτων και εκχυμένου σκληροπυρηνικού τρόμου» (Browning, 2007, σ. 58) αποδεικνύεται σημαντική στην περίπτωση του *Videodrome*, αφού παρακολουθούμε σώματα που βασανίζονται και «χύνονται» στην οθόνη.

Αυτό που παρατηρούμε είναι πως στο *Videodrome* (κυρίως στο καρκινογόνο πορνογραφικό προϊόν και λιγότερο στην ταινία), όπως και στον πορνογραφικό κινηματογράφο η πλοκή αποτελεί περισσότερο «μια πρόφαση για εστίαση στην υλικότητα του σώματος, η οποία αποδεικνύεται ως μια αποτελεσματική αισθητική κατακερματισμού και βίας» (McRoy, 2009, σ. 197). Άλλωστε, ο Cronenberg συνηθίζει να αναπτύσσει την πλοκή και άλλων ταινιών του (*Rabid, Shivers*) ακριβώς γύρω από την προσωπική (σωματική, ηθική ή πνευματική) παραμόρφωση και τη μεταμόρφωση προς ένα νέο επίπεδο ύπαρξης που σχετίζεται με την τεχνολογική πρόοδο, την κοινωνική παράνοια και την εταιρική/ πολιτική συνωμοσία.

Τεχνικά, τα κοντινά πλάνα των πορνογραφικών ταινιών στις ερωτογόνες ζώνες, αντιστοιχούνται με τις κοντινές λήψεις των σωματικών τραυμάτων των πρωταγωνιστών των ταινιών τρόμου (McRoy, 2009, σ. 193, 197). Μόνο που στο *Videodrome* και υπό το πρίσμα της νέας σεξουαλικής επιθυμίας που αναλύσαμε παραπάνω το άνοιγμα στην κοιλιά του Max λειτουργεί τόσο σαν πληγή όσο και σαν αιδού. Ακόμη περισσότερο, τα πλάνα αυτά απομονώνουν τα σωματικά μέρη και τις αναβλύζουσες σχισμές (πληγή, αιδού) αποκόπτοντάς τα από το σωματικό και το έμφυλο πλαίσιο νοηματοδότησής τους (McRoy, 2009: 199). Φτάνουμε, λοιπόν, στον

παραλληλισμό του πορνογραφικού με το εκχυμένο (splattered) σώμα που αποτελούνται αμφότερα από κατακερματισμένα σωματικά μέρη, ενισχύοντας «τη μετα- ανατομική» διάσταση και την απειλή της παράβασης (ή υπέρβασης) των ορίων του βιολογικού σώματος (McRoy, 2009, σ. 199).

Ο φόβος του Max, όπως και των περισσότερων κρονενμπεργκιανών υποκειμένων, δεν είναι εκείνος του θανάτου, αλλά ταυτίζεται με τον τρόπο της απώλειας του ελέγχου και της ενότητας του σώματός του (Brophy, 2000, σ. 280). Τόσο ο τρόμος όσο και η πορνογραφία συνδέονται με το φόβο και την αγωνία του υποκειμένου, αφού αποτελούν περιοχές εκφόρτισης και εκτόνωσής τους.

7.4 Πάθημα (affection), επιθυμητική παραγωγή και μηχανή

Η σχέση των διαφορετικών κινηματογραφικών ειδών που σχετίζονται με το σώμα και τη σωματικότητα προσεγγίζεται από τον Jay McRoy υπό το πρίσμα της ντελεζογκουατταριανής σύλληψης του *παθήματος* (affect), το οποίο δεν αποτελεί ένα απλό συναίσθημα, αλλά «μια προ-προσωπική εντατικότητα που συμβαδίζει με το πέρασμα από το εμπειρικό σώμα σ' ένα άλλο» (Massumi, 2005, σ. xvi). Σε αντίθεση με την έννοια του αισθήματος (feeling), που ορμάται και συνδέεται με τις αισθήσεις και άρα είναι βιογραφικό και προσωπικό, αλλά και μ' εκείνη του συναίσθηματος (emotion) το οποίο αποτελεί την έκφραση του αισθήματος και μιας συγκεκριμένης ψυχικής κατάστασης, το πάθημα είναι μια αόριστη κατάσταση, που δεν μπορεί να συλληφθεί από τους μηχανισμούς της γλώσσας, επειδή βρίσκεται πάντα πριν και έξω από τη συνείδηση (Shouse, 2005).³⁴

Η Claire Colebrook αντλώντας από τον Deleuze, ανιχνεύει την αίσθηση του παθήματος στις τεχνικές του κινηματογράφου και στη δυνατότητα της σκέψης να φτάσει λίγο πιο κοντά στην έννοια του γίνεσθαι μέσα από αυτές (Colebrook, 2001, σ. 38). Για παράδειγμα, όταν βλέπουμε μια ταινία, τα όργανά μας (καρδιά, μάτια) αντιδρούν πριν ακόμα προλάβουμε να στοχαστούμε πάνω στη δημιουργία κάποιου αισθήματος.

³⁴ Το ευρύτερο συναίσθημα της ριζικής ανακατάταξης του χώρου και του χρόνου έως την ολοκληρωτική διάχυσή τους, συνδεδεμένο με την εμπειρία του «ριζικού κακού» που είναι ο θάνατος, βρίσκεται στο επίκεντρο των θεωριών και του Merleau-Ponty και του Habermas. (Βλέπε ενδεικτικά: Ρήγου, Μ. (1993). *Ο θάνατος στη νεωτερικότητα*. Αθήνα: Πλέθρον. σ. 222 – 226).

Ακόμη περισσότερο, στις ταινίες πορνογραφίας και τρόμου, όπως το *Videodrome*, η εντατικότητα του παθήματος αυξάνεται και σε συνδυασμό με την εξάρθρωση της αναμενόμενης σειράς των εικόνων και της λογικής εξέλιξης της πλοκής, οδηγούμαστε στην «πρόσληψη των παθημάτων έξω από την τυπικότητα της τάξης και του νοήματος» (Colebrook, 2001, σ. 39). Ο κατακερματισμός των μερών που είδαμε παραπάνω, η βία και οι αναβλύζουσες σχισμές είναι λίγα μόνο από τα χαρακτηριστικά που προκαλούν διαρκή κίνηση (άνοιγμα-κλείσιμο) των ματιών και εντείνουν τους καρδιακούς μας παλμούς, αποκαλύπτοντας στον θεατή πως τα σώματα, όπως και η ταυτότητά μας δεν είναι κλειστά συστήματα, αλλά βρίσκονται σε συνεχή ροή.

Όπως είδαμε στα περισσότερα από τα παραπάνω κεφάλαια, η διάκριση της πραγματικότητας και των παραισθήσεων αποτελεί μια βασική παράμετρο για τη ανάλυση του *Videodrome*. Εκκινώντας από την θέση του Jean Baudrillard πως «κάθε εικόνα είναι ένα τόπος όπου εξαφανίζεται το νόημα και η αναπαράσταση» (Baudrillard, 1987, σ. 29), ο Lee υποστηρίζει πως «η εικόνα του *Videodrome* ως ερωτικό θέαμα, η παραισθησιακή εικόνα του Max και οι αποτρόπαιες εικόνες του σώματός του» συνδέονται με την έννοια της επιθυμίας (Lee, 2004, σ. 52). Μιλώντας με όρους επιθυμητικής παραγωγής, θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε πως η εστίαση στον διαχωρισμό της πραγματικότητας από την ψευδαίσθηση αποδεικνύεται ανώφελη, αφού για τους Deleuze και Guattari η επιθυμητική παραγωγή είναι κοινωνική παραγωγή, μιας και «το μόνο που υπάρχει είναι η επιθυμία και το κοινωνικό, τίποτε άλλο» (Deleuze και Guattari, 2016, σ. 41). Η επιθυμητική παραγωγή του Max, όπως παρουσιάζεται από τον Cronenberg, δεν περιορίζεται απλά στο επίπεδο του πραγματικού ή των παραισθήσεων. Αυτό παρατηρούμε στη σκηνή όπου ο Max εισέρχεται στο *Videodrome*, μετά από την πρόσκληση της Nicki, και μαστιγώνει την τηλεόραση η οποία εμφανίζει την Martha. Στην επόμενη σκηνή, και ενώ υπονοείται πως συνέρχεται από τις παραισθήσεις, τον βρίσκουμε στο κρεβάτι του και βλέπουμε την Martha φιμωμένη και μαστιγωμένη μέχρι θανάτου. Όμως αμέσως μετά ο Harlan εισέρχεται στο σπίτι του και τον διαβεβαιώνει πως δεν υπάρχει κανένα πτώμα στο υπνοδωμάτιό του. Φτάνουμε, λοιπόν, και πάλι στην μακλουανική φράση του O' Blivion πως η τηλεόραση είναι πραγματικότητα και η πραγματικότητα είναι κάτι λιγότερο από τηλεόραση, οι παραισθήσεις μπορούν να γίνουν πραγματικότητα και η πραγματικότητα, παραισθήσεις.

Το ερώτημα που ίσως αξίζει να τεθεί είναι αν η επιθυμητική παραγωγή του Max είναι κατευθυνόμενη από το *Videodrome* και τον Barry Convex ή την Bianca O' Blivion.

Για τον Lee η απάντηση είναι πως παρ' όλο που ο Max ελέγχεται, οι πράξεις του εντάσσονται στην επιθυμητική παραγωγή του ίδιου (Lee, 2004, σ. 55). Επιπλέον, για τους Γάλλους φιλοσόφους η επιθυμία δεν ορίζεται από κανένα υποκείμενο, αλλά η ίδια ορίζει το υποκείμενο χωρίς να «της λείπει το αντικείμενό της. Μάλλον το υποκείμενο είναι εκείνο που λείπει από την επιθυμία» (Deleuze και Guattari, 2016, σ. 38). Ο Max ως επιθυμητικό υποκείμενο αποτελεί σύμφωνα με την οπτική αυτή κατάλοιπο της επιθυμητικής του παραγωγής (Lee, 2004, σ. 55).

Ταυτόχρονα, θα μπορούσαμε να προσεγγίσουμε τον Max ως επιθυμητική μηχανή που παράγει ροές και συνδέεται με άλλες μηχανές, «επιτελώντας μια τομή, μιαν ανάληψη από την ροή» (Deleuze και Guattari, 2016, σ. 17). Όπως και κάθε άλλη επιθυμητική μηχανή επιτελείται μέσα από τρεις συνθέσεις τη σύνδεση, τη διάζευξη και τη σύζευξη. Η συνδετική σύνθεση ενώνει τα μέρη, παράγοντας συνεχείς και πολλαπλές συνδέσεις που αντιστοιχούν στις φρουϊδικές ορμές και ανταποκρίνεται στη συντακτική μορφή *και, και ύστερα*. Ο Lee τοποθετεί τη σύνθεση αυτή στο κινήγι του Max για πιο σκληρό πορνογραφικό υλικό και «εκστατική απόλαυση, που αντανακλά την αναπαραγωγή και τον πολλαπλασιασμό της επιθυμίας» (Lee, 2004, σ. 63). Η διαζευκτική σύνθεση που αντιστοιχεί στο φρουϊδικό ένστικτο του θανάτου, για τους Deleuze και Guattari αποτελεί το στάδιο παύσης της παραγωγής, προκειμένου ν' ανοιχθούν δυνατότητες νέων, μελλοντικών συνδέσεων. Παρ' όλο που το στάδιο αυτό χαρακτηρίζεται ως αντιπαραγωγή, αφού απογυμνώνει την επιθυμία από κάθε εμπειρία και μηδενίζει τις προηγούμενες παραγωγικές συνδέσεις, «την ίδια στιγμή εγγράφει τις ποικίλες πιθανότητες [αυτών των συνδέσεων] και καταλήγει να πολλαπλασιάζει τις σχέσεις τους επ' άπειρον» (Holland, 2002, σ. 31). Για τον Lee η τεχνολογική μηχανή είναι αυτή η οποία λειτουργώντας ως τομή «συνδέει διαφορετικούς τρόπους ικανοποίησης της σεξουαλικής επιθυμίας» (Lee, 2004, σ. 64). Μπορεί στο *Videodrome* να βλέπουμε το ετεροφυλόφιλο παράδειγμα μεταξύ του Max και της Nicki, ωστόσο όταν η Nicki εμφανίζεται στον Max μέσα από την τηλεοπτική οθόνη, αυτός χαϊδεύει και φιλά την τηλεόραση, ενώ όταν εισέρχεται στο *Videodrome*, μαστιγώνει την τηλεοπτική συσκευή, επιδιδόμενος σ' ένα ερωτικό σαδιστικό παιχνίδι. Μέσα από τη σύνδεση του Max με την τεχνολογία, υποδηλώνονται οι νέοι τρόποι της σεξουαλικής απόλαυσης και επιθυμίας. Ο ρόλος της τεχνολογίας ως τομή σύνδεσης μεταξύ της τηλεοπτικής οθόνης και του πρωταγωνιστή παρουσιάζουν «διαφορετικούς τρόπους επιθυμητικής παραγωγής, περνώντας από την οπτική απόλαυση στο σαδισμό και έπειτα στην απτική

έκσταση που υφίσταται μεταξύ του υποκειμένου και της τηλεόρασης» (Lee, 2004, σ. 64).

Συνδέοντας τη διαζευκτική σύνθεση με το κοινωνικό επίπεδο, παρατηρούμε την αντι-παραγωγική στάση του Max, ως αντίσταση απέναντι στις χειραγωγικές δυνάμεις του Barry Convex και της Bianca O' Blivion καθώς ξεφεύγει από τον έλεγχο τους, ενώ ταυτόχρονα η στάση αυτή χαρακτηρίζεται ως παύση παραγωγής ενάντια στην επιθυμητική παραγωγή. Το αποτέλεσμα του τρίτου στάδιο της αντι-παραγωγής, μένει χωρίς τέλος, αφού ο επίλογος του Cronenberg δεν έχει ξεκάθαρο νόημα. Ο Max είτε φτάνει στο τέλος της επιθυμητικής του παραγωγής είτε η τηλεοπτική του αυτοκτονία αποτελεί ακόμα μια τομή προς νέες συνδέσεις, νέες παραγωγές επιθυμίας.

Συμπεράσματα

Συνολικά, οι κεντρικοί άξονες του έργου του David Cronenberg εστιάζουν στη σωματικοποίηση του υπαρξιακού άγχους και της αγωνίας, στο πλαίσιο μιας συμπτωματολογίας της μεταμόρφωσης και της ασθένειας, κυρίαρχα στοιχεία της βιωμένης εμπειρίας του νεωτερικού, ή μετα-νεωτερικού υποκειμένου.

Η μεταμόρφωση που κυριαρχεί στο έργο του παρουσιάζεται τόσο σε κυριολεκτικό επίπεδο (βλέπουμε τον Seth Brundle να μεταμορφώνεται σε μύγα, σωματικά μέρη του Max Renn να μεταμορφώνονται σε υλικά αντικείμενα), όσο και σε μεταφορικό επίπεδο, καθώς στο υποείδος του σωματικού τρόμου, αλλά και στις αναλύσεις της μεταμοντέρνας κοινωνίας του Fredric Jameson, η τεχνολογία αποτελεί τον σημαντικότερο ίσως παράγοντα που επαναπροσδιορίζει την εμπειρία του σύγχρονου υποκειμένου και, ταυτόχρονα, την εξελίσσει. Άλλωστε, όπως είδαμε, η στάση του Cronenberg τόσο στις συνεντεύξεις όσο και στις ταινίες του δεν είναι κενή σημασίας και κοινωνικοπολιτικού συγκειμένου (empty parody), αλλά με τα εργαλεία της ειρωνείας, της αυτοαναφορικότητας και της αυτοσυνείδησης (αναστοχασμός) του μέσου, ταυτίζεται με την παρωδία της Linda Hutcheon (1989) και θυμίζει στον θεατή πως οι παρούσες αναπαραστάσεις του καθορίζονται από ιδεολογικές θέσεις του παρελθόντος.

Έτσι, το κρονεμπεργκιανό σώμα είναι ένα σώμα μεταμόρφωσης, ένα σώμα που πάσχει. Το σώμα αυτό παρουσιάζει κοινά χαρακτηριστικά με τις μεταμοντέρνες μορφές τεχνολογικής σωματοποίησης της Anne Balsamo, καθώς βλέπουμε το **μοχθούν σώμα** της Claire Niveau, το οποίο αν και αντιμετωπίζεται ως στείρο και εν δυνάμει γόνιμο μητρικό σώμα, στερείται υλικής ακεραιότητας, καθώς αποδομείται τεχνολογικά

(Balsamo, 2004, σ. 210) μέσα από τις επεμβάσεις των γιατρών Mantle. Ακόμη, παρατηρούμε το **κατεσταλμένο σώμα** των παικτών του eXistenZ, αφού το υλικό σώμα καταστέλλεται μέσω της τεχνολογίας και της εισόδου στο παιχνίδι εικονικής πραγματικότητας, με αποτέλεσμα να «επαναπροσδιορίζεται ως μηχανική διάμεση φάση» (Balsamo, 2004, σ. 212). Με την τρίτη μορφή τεχνολογικής σωματοποίησης της Anne Balsamo που συναντάμε στο *Videodrome* σχετίζεται το **εξαφανιζόμενο σώμα** των Max Renn και Nicki Brand τα οποία εξαφανίζονται στην τηλεόραση, με αποτέλεσμα χωρίς να μπορούμε να διακρίνουμε την υλική από την τηλεοπτική τους υπόσταση.

Αν και είναι εξαιρετικά ενδιαφέρουσα η προσέγγιση της Balsamo, εμφανίζει κάποια κοινά στοιχεία με τις φεμινιστικές προσεγγίσεις του κρονενμπεργκιανού σώματος και την -διαποτισμένη από το «αποκείμενο» (abject) της Julia Kristeva- ψυχαναλυτική θεωρία της Barbara Creed. Αυτές οι προσεγγίσεις, εστιάζοντας την προσοχή τους στην αναπαράσταση του γυναικείου κόλπου και τις μορφές διείσδυσης σ' αυτόν λειτουργούν προς την αντίθετη κατεύθυνση της εξάλειψης του κοινωνικού φύλου «ως πολιτισμικά οργανωμένου συστήματος διαφοροποίησης» (Balsamo, 2004, σ. 214) και αποφεύγουν να εστιάσουν στη μεταφυσική του ανθρώπινου σώματος (Freeland, 2000, σ. 102). Άλλωστε, ο σκηνοθέτης έχει επανειλημμένα υποστηρίξει πως οι αναγνώσεις του έργου του από τον Robin Wood απέχουν παρασάγγας από τις προθέσεις και τις αναπαραστάσεις του³⁵. Επιπλέον, η ανάλυση της de Lauretis γύρω από τη νέα σεξουαλική οικονομία, αλλά και η επιδίωξη του σκηνοθέτη για τη δημιουργία νέων οργάνων απόλαυσης που καταργούν τη διαφοροποίηση αρσενικού-θηλυκού αποτελούν αποδείξεις πως ο Cronenberg δεν ανταποκρίνεται στον τίτλο του μισογύνη, όπως τον έχουν χαρακτηρίσει.

Επομένως, η επιθυμία του σκηνοθέτη για ένα νέο επίπεδο ύπαρξης, μας οδηγεί στις εννοιολογικές κατασκευές των Deleuze Guattari, καθώς το σώμα χωρίς όργανα, το γίνεσθαι και η επιθυμητική παραγωγή αποδεικνύονται σημαντικά εργαλεία για την πρόσληψη της έννοιας της κρονενμπεργκιανής μεταμόρφωσης. Μπορεί τα σώματα των πρωταγωνιστών του να χαρακτηρίζονται από τη ρευστότητα των συνόρων τους, ωστόσο δεν ακολουθούν αενάως την μπερξονική έννοια της ζωτικής ορμής (elan vital).

³⁵ Περισσότερες πληροφορίες για την αντιμετώπιση των κριτικών από τον David Cronenberg βλ. <http://www.straight.com/movies/615506/david-cronenberg-addresses-critics>

Από αυτήν την άποψη, θα μπορούσαμε να πούμε πως η ντελεζογκουατταριανή εξέλιξη προς ένα νέο στάδιο, η μετακίνηση από το γραμμομοριακό στο μοριακό επίπεδο, τερματίζεται πριν το γίνεσθαι ανεπαίσθητος, όπου η «φυσιολογική» ανατομική διάταξη των μελών και των οργάνων του σώματος θα έχει διαταραχθεί και εξαρθρωθεί (Deleuze & Guattari, 2005, σ. 308-309). Το όνειρο του Brundlefly να ξεχυθεί στη ρευστότητα του πλάσματος δεν πραγματοποιείται, ο ιογενής σκοπός του μένει στη μέση. Αντίστοιχα, υπάρχει πιθανότητα η αντι-παραγωγική στάση του Max Renn στο στάδιο της διαζευκτικής σύνθεσης να μένει χωρίς τέλος, αφού το κινηματογραφικό τέλος που επιλέγει ο Cronenberg δεν έχει ξεκάθαρο νόημα. Ο Max είτε φτάνει στο τέλος της επιθυμητικής του παραγωγής, είτε η τηλεοπτική του αυτοκτονία αποτελεί ακόμα μια τομή προς νέες συνδέσεις, νέες παραγωγές επιθυμίας. Ακόμη και στο eXistenZ όπου, όπως είδαμε, ο θάνατος σηματοδοτεί και μια αρχή, οι συνεχείς αμφιβολίες και φόβοι του Ted Pikul δεν τερματίζονται με τη δημιουργία της βιο-θύρας και της εισαγωγής του σ' ένα νέο επίπεδο ύπαρξης. Επομένως, ο κυβερνοχώρος στον οποίο εισέρχεται δεν αποτελεί έναν τόπο ελευθερίας, όπως προτείνεται από τις κυβερνοφεμινίστριες (Carrasco, 2014, σ. 163), και έτσι ούτε ο Ted Pikul δε φτάνει προς το μπερξονικό ακατάπαυστο γίνεσθαι (perpetual becoming).

Συνάγεται εν τέλει, από τις ταινίες που αναλύσαμε, πως η φιλική πρακτική και συλλογιστική του Cronenberg διέπεται από την προοπτική της διάνοιξης ενός δρόμου προς την ανάδειξη νέων, πιο δυναμικών τρόπων ύπαρξης που συμφωνούν με την έννοια του γίνεσθαι. Ταυτόχρονα όμως, θέτει εμπόδια ως ερωτήματα γύρω από τα επίπεδα αντίστασης του βιολογικού σώματος απέναντι στα στάδια της εξέλιξής του και αντανακλά τις δυνάμεις αντίστασης του κοινωνικού σώματος απέναντι στην τεχνολογική αλλαγή, παρουσιάζοντας τις ηθικιστικές πλευρές της πολιτειακής επιμονής στο υλικό σώμα. Αυτή ακριβώς η ηθικιστική ή, για άλλους, ηθική επιμονή στο βιολογικό έναντι του τεχνολογικού σώματος και οι τρόποι αντίστασής της προσφέρονται για μελλοντική μελέτη, ενώ παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον το τέλος της ταινίας *Shivers* που έρχεται σε αντίθεση με την παραπάνω ανάγνωση, καθώς φαίνεται πως τόσο οι νέες συναρμογές όσο και η εν εξελίξει διαδικασία της αλληλοσύνδεσης διαιώνίζονται.

Ταινίες

The Fly. Σκην. David Cronenberg. 20th Century Fox, 1986.

EXistenZ. Σκην. David Cronenberg. Miramax Films, 1999.

Videodrome. Σκην. David Cronenberg. Universal Pictures, 1983.

Ελληνόγλωσση Βιβλιογραφία

Αθανασίου, Α. (2004α). Εθνογραφία στο Διαδίκτυο ή το Διαδίκτυο ως Εθνογραφία: Δυνητική Πραγματικότητα και Πολιτισμική Κριτική. *Επιθεώρηση Κοινωνικών Ερευνών*, 115, 49-74.

Αθανασίου, Α. (2004β). *Γυναίκες και Φύλα: Ανθρωπολογικές και Ιστορικές Προσεγγίσεις: Η μελέτη του Φύλου ως Αναλυτικού Εργαλείου στο Χώρο της Υγείας* (Μελέτη- Υποστήριξη του έργου ΕΠΕΑΕΚ «ΠΜΣ- Γυναίκες και Φύλα: Ανθρωπολογικές και Ιστορικές Προσεγγίσεις).

Ακριβόπουλος, Η. (2008). *Διαφορά και Επιθυμία: Η Κοινωνικοπολιτική Οντολογία των Gilles Deleuze & Felix Guattari* (Μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία) Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Θεσσαλονίκη.

Bakhtin, M. (2004). Η Γκροτέσκα Εικόνα του Σώματος και οι Καταβολές της. Στο Δ. Μακρυγιώτη (επιμ.), *Τα Όρια του Σώματος: Διεπιστημονικές Προσεγγίσεις* (σ. 102-112), (μτφρ. Κ. Αθανασίου). Αθήνα: Νήσος.

Balsamo, A. (2004). Μορφές Τεχνολογικής Σωματοποίησης: Διαβάζοντας το Σώμα στο Σύγχρονο Πολιτισμό. Στο Δ. Μακρυγιώτη (επιμ.), *Τα Όρια του Σώματος: Διεπιστημονικές Προσεγγίσεις* (σ. 205-221), (μτφρ. Κ. Αθανασίου). Αθήνα: Νήσος.

Birke, L. Σώμα και Βιολογία. Στο Δ. Μακρυγιώτη (επιμ.), *Τα Όρια του Σώματος: Διεπιστημονικές Προσεγγίσεις* (σ. 149-160), (μτφρ. Κ. Αθανασίου). Αθήνα: Νήσος. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 1986).

Braidotti, R. (2004). Σημάδια Θαύματος και Ίχνη Αμφιβολίας; Περί Τερατολογίας και Σωματοποιημένων Διαφορών. Στο Δ. Μακρυνιώτη (επιμ.), *Τα Όρια του Σώματος: Διεπιστημονικές Προσεγγίσεις* (σ. 161-177), (μτφρ. Κ. Αθανασίου). Αθήνα: Νήσος.

Braidotti, R. (2014). *Νομαδικά Υποκείμενα, Ενσωματότητα και Έμφυλη Διαφορά στη Σύγχρονη Φεμινιστική Θεωρία* (μτφρ. Α. Σηφάκη και Ουρ. Τσιακάλου). Αθήνα: Νήσος. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το 1994).

Γουδέλη, Κ. (2015). *Εισαγωγή στη Φιλοσοφία του Σπινόζα* [ηλεκτρονικό βιβλίο]. Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Διαθέσιμο στο: <https://repository.kallipos.gr/handle/11419/27111>

Δεληβογιατζή, Ε. (2015). *Το Μετα-ανθρώπινο Μέλλον: Η Ηθική της Ενίσχυσης* (Μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία) Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Θεσσαλονίκη.

Deleuze G., & Guattari, F. (2016). *Καπιταλισμός και Σχιζοφρένεια: Ο Αντι-Οιδίπους* (μτφρ. Β. Πατσογιάννης). Αθήνα: Πλέθρον. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 1972).

Deleuze, G. (2006). *Η Πτύχωση: Ο Λάμπνιτς και το Μπαρόκ* (μτφρ. Ν. Ηλιάδης). Αθήνα: Πλέθρον. (Το πρωτότυπο Έργο εκδόθηκε το 1988).

Μακρυνιώτη, Δ. (2004). Εισαγωγή. Στο Δ. Μακρυνιώτη (επιμ.), *Τα Όρια του Σώματος, Διεπιστημονικές Προσεγγίσεις* (σ. 11-73). Αθήνα: Νήσος.

Μίχου, Μ. (2015) *Το Αποκείμενο Σώμα του Αντιφρονούντος: η Μνήμη της Εξαίρεσης ως Έκθεμα στη Γνώρο*. (Μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία) Εθνικό Μετσόβειο Πολυτεχνείο, Αθήνα.

Ντελέζ Ζ., & Γκουατταρί Φ. (1987). *Καπιταλισμός και Σχιζοφρένεια: Ο Αντι-Οιδίπους* (μτφρ. Κ. Χατζηδήμου και Ι. Ράλλη). Αθήνα: Εκδόσεις Ράππα. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 1972).

Ρήγου, Μ. (1993). *Ο Θάνατος στη Νεωτερικότητα*. Αθήνα: Πλέθρον.

Σωτήρης, Π. (2003). Ο Νομαδικός Εμπειρισμός του Ζ. Ντελέζ. *Θέσεις*, 82.

Φαρμάκης, Δ. (2002). *Μεταφυσική Φιλοσοφία στον Karl Jaspers*. (Διδακτορική διατριβή) Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Θεσσαλονίκη

Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία

Bagwell, D. S. (2014). *Filmic Bodies as Terministic (Silver) Screens: Embodied Social Anxieties in Videodrome* (Πτυχιακή εργασία) Wake Forest University, Βόρεια Καρολίνα.

Baudrillard, J. (1987). *The Evil Demon of Images*. Σίδνεϊ: The Power Institute of Fine Arts, University of Sydney.

Baumeister, R. F., & Vohs, K. D. (2004). Sexual Economics: Sex as Female Resource for Social Exchange in Heterosexual Interactions. *Personality and Social Psychology Review*, 8(4), 339-363.

Beard, W. (1994). The Canadianness of David Cronenberg. *Mosaic*, 27(2), 113- 133.

Beard, W. (2006). *The Artist as Monster: The Cinema of David Cronenberg*. Τορόντο: University of Toronto Press.

Beard, W. (2015) Στο G. Freitag & A. Loisel (επιμ.), *Terror of the Soul: Essays on the Canadian Horror Film* (σ. 223-246). Τορόντο: University of Toronto Press.

Beaty, B. (2008). *David Cronenberg's A History of Violence* (Vol. 1). Τορόντο: University of Toronto Press.

Ben- Tov, S. (1995). *The Artificial Paradise: Science Fiction and American Reality*. Άνν Άρμπορ: University of Michigan Press.

- Borràs, L. (2003). eXistenZ, by David Cronenberg: Cyber-fictions for a Post-humanity. *Digithum*, (5).
- Braidotti, R. (2016). Posthuman Critical Theory. Στο D. Banerji & M.R. Paranjape (επιμ.), *Critical Posthumanism and Planetary Futures* (σ. 13-32). Δελχί: Springer India.
- Brophy, P. (1986). Horrality: the Textuality of Contemporary Horror Films. *Screen*, 27(1), 2-13.
- Brown, S. T. (2010). *Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture*. Νέα Υόρκη: Springer.
- Browning, M. (2007). *David Cronenberg: Author or Filmmaker?*. Μπρίστολ: Intellect Books.
- Bukatman, S. (1993). *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Ντάρχαμ, Βόρεια Καρολίνα: Duke University Press.
- Burrill, D. A. (2008). *Die tryin': Videogames, Masculinity, Culture*. Νέα Υόρκη: Peter Lang Inc.
- Cabrera, L. Y. (2015). *Rethinking Human Enhancement: Social Enhancement and Emergent Technologies*. Ηνωμένο Βασίλειο: Palgrave MacMillan.
- Calarco, M. (2008). *Zoographies: The Question of the Animal from Heidegger to Derrida*. Νέα Υόρκη: Columbia University Press.
- Campbell, N., & Saren, M. (2010). The Primitive, Technology and Horror: A Posthuman Biology. *Ephemera: Theory and Politics in Organization*, 10(2), 152-176.
- Carrasco, R. C. (2014). Interrogating the Posthuman in US Science Fiction Films. Στο S. P., Castro-Borrego & M. I., Romero-Ruiz (επιμ.), *Identities on the Move: Contemporary Representations of New Sexualities and Gender Identities* (σ. 109-123). Λάνχαμ και Λονδίνο: Lexington Books.
- Carroll, N. (2003). *The Philosophy of Horror: or, Paradoxes of the Heart*. Νέα Υόρκη και Λονδίνο: Routledge.

- Cavallaro, D. (2000). *Cyberpunk & Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. Λονδίνο και Νιου Τζέρσεϊ: The Athlone Press.
- Clover, C. J. (2015). *Men, Women, and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film*. Νιου Τζέρσεϊ: Princeton University Press.
- Colebrook, C. (2001). *Gilles Deleuze*. Νέα Υόρκη και Λονδίνο: Routledge.
- Creed, B. (1993). *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*. Νέα Υόρκη και Λονδίνο: Routledge.
- De Lauretis, T. (2008). *Freud's Drive*. Μπεϊσινγκστούκ, Χάμσαϊρ και Νέα Υόρκη: Palgrave MacMillan.
- Deleuze G., & Guattari, F. (2005). *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia* (μτφρ. Β. Massumi). Μινεάπολις, Μινεσότα: University of Minnesota Press. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 1980).
- Derry, C. (2009). *Dark Dreams 2.0: A Psychological History of the Modern Horror Film from the 1950s to the 21st Century*. Τζέφερσον, Βόρεια Καρολίνα: McFarland.
- Dillon, S. (2006). *The Solaris Effect: Art and Artifice in Contemporary American Film*. Τέξας: University of Texas Press.
- Durham, S. (2014) Fredric Jameson. Στο F. Colman (επιμ.), *Film, Theory and Philosophy: The Key Thinkers* (σ. 233-342). Νέα Υόρκη και Λονδίνο: Routledge.
- Eddleman, S. (2009). The Postmodern Turn in Cronenberg's Cinema: Possibility in Bodies. *SHIFT Queen's Journal of Visual & Material Culture*, 2.
- Fekete, J. (2005). McLuhanacy: Counterrevolution in Cultural Theory or Extract from Marshall McLuhan: The Critical Theory of Counterrevolution. Στο G. Genosko (επιμ.), *Marshall McLuhan: Fashion and fortune* (σ. 29- 77). Λονδίνο Taylor & Francis.
- Flieger, J. A. (2000). Becoming-Woman: Deleuze, Schreber and Molecular Identification. Στο I. Buchanan & C. Colebrook (επιμ.), *Deleuze and Feminist Theory* (σ. 38-63). Εδιμβούργο: Edinburgh University Press.

FM-2030. (1989). *Are You a Transhuman?: Monitoring and Stimulating Your Personal Rate of Growth in a Rapidly Changing World*. Νέα Υόρκη: Warner books.

Freeland, C. (2000). *The Naked and the Undead: Evil and the Appeal of Horror*. Μπόλντερ, Κολοράντο: Westview Press.

Galant, J. (2013). Dystopian Loop in David Cronenberg's Videodrome. Στο F. Vieira (επιμ.), *Dystopia (n) Matters: On the Page, on Screen, on Stage* (σ. 250-260). Κέμπριτζ: Cambridge Scholars Publishing.

Gauntlett, D. (2008). *Media, Gender and Identity: An Introduction*. Νέα Υόρκη και Λονδίνο: Routledge.

Gill, R., Henwood, K. & McLean, C. (2005). Body Projects and the Regulation of Normative Masculinity. *LSE Research Articles Online*. Διαθέσιμο στο: <http://eprints.lse.ac.uk/archive/00000371/>

Gordon, S. (2012). Introduction. Στο M. O'Regan, P. Kane & B. Wilde (επιμ.), *The Mammoth Book of Body Horror* (σ. 1-6). Λονδίνο: Constable & Robinson Ltd και Φιλαδέλφια: Running Press.

Gregersdotter, K., Hållén, N., & Höglund, J. (2015). Introduction. Στο K. Gregersdotter N. Hållén & J. Höglund (επιμ.), *Animal Horror Cinema* (σ. 19-36). Ηνωμένο Βασίλειο: Palgrave Macmillan.

Grosz, E. A. (1994). *Volatile Bodies: Toward a Corporeal Feminism*. Μπλούμινγκτον, Μινεσότα: Indiana University Press.

Grünberg, S. (2006). *David Cronenberg: Interviews with Serge Grünberg*. Λονδίνο: Plexus Publishing, Ltd.

Halberstam, J. M., & Livingston, I. (επιμ.) (1995). *Posthuman Bodies*. Μπλούμινγκτον, Μινεσότα: Indiana University Press.

Handling, P. & Beard W. (1983). The Interview. Στο P. Handling (επιμ.), *The Shape of Rage: The Films of David Cronenberg* (σ. 159-198). Τορόντο, Οντάριο: General Publishing. Νέα Υόρκη: New York Zoetrope.

Hanke, B. (2010). McLuhan, Virilio and Speed. Στο P. Grosswiler (επιμ.), *Transforming McLuhan: Cultural, Critical and Postmodern Perspectives* (σ. 2013-226). Νέα Υόρκη: Peter Lang Inc.

Haslam, J. (2015). *Gender, Race, and American Science Fiction: Reflections on Fantastic Identities*. Νέα Υόρκη και Λονδίνο: Routledge.

Hayles, K. (1999). *How We Became Posthuman*. Σικάγο και Λονδίνο: University of Chicago.

Holland, E. W. (2002). *Deleuze and Guattari's Anti-Oedipus: Introduction to Schizoanalysis*. Νέα Υόρκη και Λονδίνο: Routledge

Hotchkiss, L. M. (2003). " Still in the Game": Cybertransformations of the "New Flesh" in David Cronenberg's *eXistenZ*. *The Velvet Light Trap*, 52(1), 15-32.

Hughes, J. (2004). *Citizen Cyborg: Why Democratic Societies Must Respond to the Redesigned Human of the Future*. Κέμπριτζ, MA: Westview Press.

Hutcheon, L. (1989). *The Politics of Postmodernism* Νέα Υόρκη και Λονδίνο: Routledge.

Jameson, F. (1995). *The Geopolitical Aesthetic: Cinema and Space in the World System*. Μπλούμινγκτον, Μινεσότα: Indiana University Press.

Jameson, F. (1999). *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Ντάρχαμ, Βόρεια Καρολίνα: Duke University Press.

Jorholt, E. (2001). The Metaphor Made Flesh: A Philosophy of the Body Disguised as Biological Horror Film. Στο P. Pisters & C.M. Lord (επιμ.), *Micropolitics of media culture: reading the rhizomes of Deleuze and Guattari* (σ. 75- 100). Άμστερνταμ: Amsterdam University Press.

Kadrey, R., & McCaffery, L. (1991). Cyberpunk 101: A Schematic Guide to Storming the Reality Studio. Στο L. McCaffery (επιμ.) *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Fiction*, (σ. 17-29). Ντάρχαμ, Βόρεια Καρολίνα: Duke University Press.

- Kapsalis T. (1997). *Public Privates: Performing Gynecology from Both Ends of the Speculum*. Ντάρχαμ, Βόρεια Καρολίνα και Λονδίνο: Duke University Press.
- Kellner, D. (1989). David Cronenberg: Panic Horror and the Postmodern Body. *Canadian Journal of Political and Social Theory*, 13(3), 89-101.
- Klausinger, H. (2004). Schumpeter and Hayek: Two Views of the Great Depression Re-examined. Στο Wood, J. C., & Wood, R. D (επιμ.), *Friedrich A. Hayek Vol. 2* (σ. 103-128). Λονδίνο: Taylor & Francis.
- Kristeva, J. (1982). *Powers of Horror: An Essay on Abjection* (μτφρ L. S. Roudiez). Νέα Υόρκη: University Press of Columbia. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 1980).
- Kuboszek, M. (2007). *The Influence of Technology on Human Body and Mind in David Cronenberg's Films*. (Πτυχιακή εργασία) University of Bielsko-Biala, Μπιέλσκο-Μπιάλα.
- Lee, C-K. (2004). *Desiring the Technological Body: Toward a Deleuzian- Guattarian Reading of David Cronenberg's Videodrome and eXistenZ* (Μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία) National Tsing Hua University, Ταϊβάν.
- Lowenstein, A. (2005). *Shocking Representation: Historical Trauma, National Cinema, and the Modern Horror Film*. Νέα Υόρκη: Columbia University Press.
- Maher, J. (2002). "We Don't Do Babies": Reproduction in David Cronenberg's Dead Ringers. *Journal of Gender Studies*, 11(2), 119-128.
- Massumi, B. (1987α). Realer than Real: The Simulacrum According to Deleuze and Guattari. Copyright 1: 90–97.
- Massumi, B. (2005). Notes on the Translation and Acknowledgements. Στο G. Deleuze & F. Guattari, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia* (σ. xvi-xix), (μτφρ. B. Massumi). Μινεάπολις, Μινεσότα: University of Minnesota Press. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 1980).

McLarty, L. (1993). *The Limits of Dissatisfaction: Postmodernism, the Contemporary Horror Film and the "Problem" of the Feminine* (Διδακτορική Διατριβή) Simon Fraser University, Βρετανική Κολούμπια.

McRoy, J. (2010). "Parts is Parts": Pornography, Splatter Films and the Politics of Corporeal Disintegration. Στο I. Conrich (επιμ.), *Horror Zone: The Cultural Experience of Contemporary Horror Cinema* (σ. 191-204). Νέα Υόρκη και Λονδίνο: I.B.Tauris.

Melnyk, G. (2004). *One Hundred Years of Canadian Cinema*. Τορόντο: University of Toronto Press.

Miah, A. (2007). Posthumanism: a Critical History. Στο B. Gordijn & R. Chadwick (επιμ.), *Medical Enhancements and Posthumanity* (σ.1- 28). Νέα Υόρκη: Routledge.

Modleski, T. (1986). The Terror of Pleasure: The Contemporary Horror Film and Postmodern Theory. Στο T. Modleski (επιμ.), *Studies in Entertainment: Critical Approaches to Mass Culture*. Μπλούμινγκτον, Μινεσότα: Indiana University Press.

Morris, M. (1998). *Too Soon too Late: History in Popular Culture*. Μπλούμινγκτον, Μινεσότα: Indiana University Press.

Neu, D., Everett, J., & Shiraz Rahaman, A. (2009). Accounting Assemblages, Desire, and the Body Without Organs: a Case Study of International Development Lending in Latin America. *Accounting, Auditing & Accountability Journal*, 22(3), 319-350.

O'Sullivan, S. (2006). Pragmatics for the Production of Subjectivity: Time for Probe-Heads. *Journal for Cultural Research*, 10(4), 309-322.

Ovnat, H. (2010). Queering the Hets: Sex Gender and Sexuality in The Matrix and eXistenZ. Στο M. Leaning & B. Pretzsch (επιμ.) *Visions of the Human in Science Fiction and Cyberpunk* (σ. 203-210) [ηλεκτρονικό βιβλίο] Οξφόρδη, Ηνωμένο Βασίλειο: Inter-Disciplinary Press. Διαθέσιμο στο: <http://www.interdisciplinary.net/wpcontent/uploads/2010/08/visions1ever1a4040810.pdf>

Parker M. & Parker N. (2011). *The DVD and the Study of Film*. Νέα Υόρκη: Palgrave.

Parker, A. (1993). Grafting David Cronenberg: Monstrosity, AIDS Media, National/Sexual Difference. Στο M. Barber, J. Matlock & R. L. Walkowitz (επιμ.), *Media Spectacles* (σ. 209-232). Λονδίνο: Routledge.

Peach, F. (2008). *Death, 'Deathlessness' and Existenz in Karl Jaspers' Philosophy*. Εδιμβούργο: Edinburgh University Press.

Pendakur, M. (1990). *Canadian Dreams and American Control: The Political Economy of the Canadian Film Industry*. Ντιτρόιτ: Wayne State University Press.

Pike, D. L. (2012). *Canadian Cinema Since the 1980s: At the Heart of the World*. Τορόντο: University of Toronto Press.

Pinedo, I. C. (1997). *Recreational Terror: Women and the Pleasures of Horror Film Viewing*. Άλμπανι, Νέα Υόρκη: SUNY Press.

Pinsky, M. (2003). *Future Present: Ethics and/as Science Fiction*. Νιου Τζέρσεϊ: Fairleigh Dickinson Univ Press.

Pisters, P. (2003). *The Matrix of Visual Culture: Working with Deleuze in Film Theory*. Καλιφόρνια: Stanford University Press.

Powell, A. (2005). *Deleuze and Horror Film*. Εδιμβούργο: Edinburgh University Press.

Prohászková, V. (2012). The Genre of Horror. *American International Journal of Contemporary Research*, 2(4), 132-142.

Rai, A. S. (2013). Ontology and Monstrosity. Στο M. Levina, & D. M. T. Bui (επιμ.), (2013). *Monster Culture in the 21st Century: A Reader* (σ.15-31). Νέα Υόρκη: Bloomsbury

Rich, A. (1986). *Your Native Land, Your Life*. Νέα Υόρκη και Λονδίνο: W.W. Norton & Company Inc.

Rickey, C. (2015). *The Brood: Separation Trials*.

<<https://www.criterion.com/current/posts/3739-the-brood-separation-trials>>

(πρόσβαση στις 13/05/2017)

- Ringrose, J., & Coleman, R. (2013). Looking and Desiring Machines: A Feminist Deleuzian Mapping of Bodies and Affects. Στο J. Ringrose & R. Coleman (επιμ.), *Deleuze and Research Methodologies* (σ. 125-144). Εδιμβούργο: Edinburgh University Press Ltd.
- Robin, W. (1983) Cronenberg: A Dissenting View. Στο P. Handling (επιμ.), *The Shape of Rage: The Films of David Cronenberg* (σ. 115-135). Τορόντο, Οντάριο: General Publishing και Νέα Υόρκη: New York Zoetrope.
- Roden, D. (2010). Deconstruction and Excision in Philosophical Posthumanism. *The Journal of Evolution & Technology*, 21(1), 27-36.
- Rodley, C. (επιμ.). (1992). *Cronenberg on Cronenberg*. Λονδίνο: Faber & Faber.
- Rodley, C. (επιμ.). (1997). *Cronenberg on Cronenberg*. Λονδίνο: Faber & Faber.
- Roth, M. (1997). Videodrome and the Revenge of Representation. *CineAction*, 43, 58-61.
- Rothchild, W. (2002). Στο W. Beard & J. White (επιμ.), *North of everything: English-Canadian cinema since 1980* (σ. 160-165). Αλμπέρτα: University of Alberta.
- Sage, V. (2008). The Gothic, the Body, and the Failed Homeopathy Argument: Reading Crash. Στο J. Baxter (επιμ.), *J. G. Ballard* (σ. 34-49). Λονδίνο: Continuum.
- Schwertfeger, S. (2010). Re-Education as Exorcism: How a White Dog Challenges the Strategies for Dealing with Racism. Στο K. Gregersdotter N. Hällén & J. Höglund (επιμ.), *Animal Horror Cinema* (σ. 126-145). Ηνωμένο Βασίλειο: Palgrave Macmillan.
- Shaviro, S. (1993). Bodies of Fear: The Films of David Cronenberg. Στο B. Massumi (επιμ.), *The Politics of Everyday Fear* (σ. 113-138). Μινεάπολις, Μινεσότα: University of Minnesota Press.
- Shouse, E. (2005). Feeling, Emotion, Affect. *M/C Journal* 8 (6), 26.
- Siddiqi, Y. (2008). *Anxieties of Empire and the Fiction of Intrigue*. Νέα Υόρκη: Columbia University Press.

- Siegler, E. (2012). David Cronenberg: the Secular Auteur as Critic of Religion. *Journal of the American Academy of Religion*, 80(4), 1098–1112.
- Smelik, A. (2010). Cinematic Fantasies of Becoming-Cyborg. Στο A. Smelik (επιμ.), *The Scientific Imaginary in Visual Culture* (σ. 89-104). Γκέτινγκεν, Γερμανία: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Sobchack, V. (2004). *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Καλιφόρνια: University of California Press.
- Starrs, P. F., & Anderson, J. (1997). The Words of Cyberspace. *Geographical Review*, 87(2), 146-154.
- Tait, R. C. (2007). *Assassin nation: Theorizing the Conspiracy Film in the Early 21st Century* (Μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία) University of British Columbia, Βρετανική Κολούμπια.
- Telotte, J. P. (2001). *Science Fiction Film*. Κέμπριτζ: Cambridge University Press.
- Testa, B. (1989). Panic Pornography: Videodrome from Production to Seduction. *Canadian Journal of Political and Social Theory/ Revue Canadienne de Theorie Politique et Sociale*, 13(1-2), 56-72.
- Thomson, M. (2001). eXistenZ: Bio-ports/Boundaries/Bodies. *Legal Studies*, 21(2), 325-343.
- Trigg, D. (2011). The Return of the New Flesh: Body Memory in David Cronenberg and Merleau-Ponty. *Film-Philosophy*, 15(1), 82-99.
- Tudor, A. (1989). *Monsters and Mad Scientists: A Cultural History of the Horror*. Οξφόρδη: Basil Blackwell.
- Tynan, A. (2014). Reading Anti-Oedipus: Literature, Schizophrenia, and Universal History. Στο P. Ardoin, S.E. Gontarski, & L. Mattison (επιμ.), *Understanding Deleuze, Understanding Modernism* (σ. 48-60). Λονδίνο: Bloomsbury Academic.

Vémola, J. (2009). *Reflections of Marshall McLuhan's Media Theory in the Cinematic Work of David Cronenberg and Atom Egoyan* (Μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία) Masaryk University, Μπρνο.

Vice, S. (1997). *Introducing Bakhtin*. Μάντσεστερ: Manchester University Press.

Wiersma, E. C. (2007). *Making Institutional Bodies: Socialization into the Nursing Home*. (Διδακτορική διατριβή) University of Waterloo, Γουότερλου, Οντάριο.

Wisnicki, A. (2013). *Conspiracy, Revolution, and Terrorism from Victorian Fiction to the Modern Novel*. Νέα Υόρκη και Λονδίνο Routledge.

Wood, R. (1985). An Introduction to the American Horror Film. Στο M. Vernet & B. Nichols (επιμ.), *Movies and Methods, Volume II* (σ. 195-220). Καλιφόρνια: University of California Press.

Συμπληρωματική Ελληνόγλωσση Βιβλιογραφία

Eagleton, T. (2003). *Μετά τη Θεωρία*, (μτφρ. Πέγκυ Καρπούζου). Αθήνα: Μεταίχμιο.

Levinas, E. (1989). *Ολότητα και Άπειρο*, (μτφρ.) Κωστής Παπαγιώργης, Αθήνα, Εξάντας. (Το πρωτότυπο έργο δημοσιεύτηκε αρχικά το 1961).

Levinas, E. (2007). *Ηθική και Άπειρο*, (μτφρ.) Κωστής Παπαγιώργης, Αθήνα: Ίνδικτος. (Το πρωτότυπο έργο δημοσιεύτηκε αρχικά το 1982).

Σατελέ, Φ. (επιμ.). 1990. *Η φιλοσοφία, Τόμος Δ' (Ο εικοστός αιώνας)*, (μτφρ. Κωστής Παπαγιώργης), Αθήνα: Γνώση, κεφ. V: «Οι υπαρξισμοί».

Foucault, M. (1986). *Οι Λέξεις και τα Πράγματα, Μια Αρχαιολογία των Επιστημών του Ανθρώπου*, (μτφρ. Κ. Παπαγιώργης). Αθήνα: Γνώση.

Furst, L. (2001). *Η προοπτική του ρομαντισμού*, (μτφρ. Κ. Σύρμα) Αθήνα: Ψυχογιός.

Συμπληρωματική Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία

Haraway, D. (1991). *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. Νέα Υόρκη: Routledge.

Leach, J. (2004). Dreaming in The Rain: How Vancouver Became Hollywood North by Northwest (review). *University of Toronto Quarterly*, 73(2), 524-525.

Stine, A. S. (1999). The Snuff Film: The Making of an Urban Legend. *Skeptical Inquirer* 23(3), 29-33.