

ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ
ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ, ΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

Κινηματογράφος Ιδεών:

Αναπαραστάσεις Σώματος και Παιχνίδια του
Μυαλού στον David Cronenberg

Διδακτορική Διατριβή της κ. Ελένης Τραγέα
Α.Μ: 0403003

Συμβουλευτική Επιτροπή:
Αναπληρωτής Καθηγητής Ι. Σκαρπέλος (Επιβλέπων),
Επίκουρος Καθηγητής Δ. Καββαθιάς
Επίκουρη Καθηγήτρια Μ. Παραδειση

Αθήνα, 2010

Περιεχόμενα

Περιεχόμενα	1
Πρόλογος	3
Εισαγωγή	5
Η φιλμογραφία του Cronenberg, η διαίρεση της σε δύο περιόδους και οι κυρίαρχες ιδέες που εμφανίζονται σε αυτές	9
Τα Έργα του Cronenberg ως Ταινίες Τρόμου	14
Η Πρώτη Περίοδος: Αναπαραστάσεις Σώματος	27
Φεμινιστική Κριτική στα έργα της πρώτης περιόδου του Cronenberg: Η Σεξουαλικότητα και ο Ερωτισμός	28
Τα Αίτια των Σωματικών Παραμορφώσεων, τα Αποτελέσματα και οι Συμβολισμοί τους	42
1. Η Πληγή και η Ερωτική Γοητεία της	44
2. Η Ασθένεια	58
3. Η Ένωση του Ανθρώπινου Σώματος με το Ζώο ή την Μηχανή : μια	
Ακόμα Παραμόρφωση ή Ένα Νέο Σώμα	75
3α. Ο Άνθρωπος -Ζώο	77
3β. Τεχνολογία και Σώμα: 1. Άνθρωπος- Μηχανή: το Νέο Σώμα 2.	
Ένας Τρόπος Ύπαρξης Χωρίς Σώμα	99
3β.1. Ο Άνθρωπος-Μηχανή: το Νέο Σώμα	101
3β.2. Ένας Τρόπος Ύπαρξης Χωρίς Σώμα	138
Το Τέλος της Πρώτης Περιόδου του Cronenberg: τα Αίτια των Σωματικών Παραμορφώσεων και οι Συμβολισμοί τους	149
Η Δεύτερη Περίοδος: Παιχνίδια του Μυαλού	155
1. Η Ατομική Ταυτότητα	160
2. Ο Ορισμός της Πραγματικότητας	188
Συμπεράσματα	232

Πηγές:	236
1.Φιλμογραφία:	236
A) Οι ταινίες του David Cronenberg	236
B) Άλλες Ταινίες	241
Γ) Τηλεοπτικές Σειρές	244
2. Βιβλία και Συνεντεύξεις	246
Βιβλιογραφία:	246
1. Ελληνική Βιβλιογραφία	246
2. Αγγλική Βιβλιογραφία	244
3. Ιταλική Βιβλιογραφία	262

Πρόλογος

Το ενδιαφέρον για αυτήν τη διατριβή προέκυψε από τη σκέψη ότι ο κινηματογράφος είναι ίσως η πιο "ζωντανή" μορφή τέχνης στη σύγχρονη εποχή. Πέρα από το γεγονός ότι κάθε χρόνο δημιουργείται πλήθος νέων ταινιών, ο κινηματογράφος είναι μια τέχνη "ανοικτή" στο ευρύ κοινό. Σε αντίθεση με άλλες τέχνες που αναπτύσσονται μέσα σε ένα συγκεκριμένο και συχνά στεγανό περιβάλλον, ο κινηματογράφος αποτελεί μια καθημερινή διασκέδαση, είτε στην κινηματογραφική αίθουσα είτε και στο σπίτι του καθενός. Συγχρόνως η δημοτικότητα του τον καθιστά ένα εμπορικό προϊόν που οφείλει να είναι αρεστό ώστε να προσφέρει κέρδη. Είναι, συνεπώς, ιδιαίτερα ενδιαφέρον πως μια δημοφιλής τέχνη, που απευθύνεται σε ευρύ κοινό και υπόκειται στις δεσμεύσεις ενός εμπορικού προϊόντος, κατορθώνει να αναπαράγει και να παρουσιάσει περίπλοκους προβληματισμούς και φιλοσοφικές ιδέες, που βρίσκονται στην επικαιρότητα.

Ο Cronenberg ως σκηνοθέτης συχνά κατατάσσεται σε ένα κατώτερο είδος του κινηματογράφου, που σπάνια τυγχάνει μελέτης και σοβαρής κριτικής. Η προσέγγιση αυτή οφείλεται στην ακρότητα των ταινιών του. Ακόμα όμως και οι πιο ακραίες και βίαιες ταινίες του διαθέτουν μια ιδιαιτερότητα που ξεπερνά τα όρια κάποιου συγκεκριμένου κινηματογραφικού είδους και του κυρίαρχου εμπορικού κινηματογράφου. Η ιδιαιτερότητα του αυτή, αλλά και η συνέπεια που χαρακτηρίζει σε μεγάλο βαθμό όλη την κινηματογραφική του καριέρα, με οδήγησαν στο να ξεπεράσω την αρχική αποστροφή και δυσκολία των έργων του για να εξερευνήσω την έλξη που κρυβόταν στις ιδέες πίσω από τις έντονες εικόνες. Η σύγχρονη τέχνη έχει αποδείξει ότι η αισθητική απόλαυση δεν είναι απαραίτητη προϋπόθεση σε ένα έργο τέχνης. Η ασχήμια, η βία και το σοκ χρησιμοποιούνται συχνά ώστε να παρακινήσουν τον θεατή σε πνευματική εγρήγορση και προβληματισμό. Θεωρώ, συνεπώς, ότι ο Cronenberg μπορεί να ενταχθεί σε αυτό το ευρύτερο πλαίσιο της σύγχρονης τέχνης και να αντιμετωπιστεί με ανάλογο τρόπο.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω τους καθηγητές Ι. Σκαρπέλο, Μ. Παραδείση και Δ. Καββαθά που ανέλαβαν την επιτήρηση και μου έδωσαν τη δυνατότητα να ασχοληθώ με αυτή τη διδακτορική διατριβή. Σημαντική ήταν η συνεισφορά της Π. Μαρκομικάλη, του Ν. Μανίκα και της Ν. Παπαδοπούλου που ενδιαφέρθηκαν να ακούσουν τα επιχειρήματα, να τα σχολιάσουν και τελικά να προτείνουν τις διορθώσεις τους. Επίσης, έμμεσα η μελέτη αυτή οφείλεται στους καθηγητές του τμήματος Αρχαιολογίας - Ιστορίας της Τέχνης του Πανεπιστημίου Κρήτης των οποίων είμαι το πνευματικό τέκνο.

Εισαγωγή

Η σχέση ανάμεσα σε ένα κινηματογραφικό έργο και τον μελετητή είναι δημιουργική, είναι μια ανοιχτή συνδιαλλαγή. Ο θεωρητικός αρχίζοντας να γράφει για τον κινηματογράφο βρίσκεται αντιμέτωπος με δύο κυρίως επιλογές. Πρέπει, καταρχάς, να επιλέξει μέσα σε ποιο θεωρητικό πλαίσιο θα αναλύσει το έργο και αυτή η επιλογή του θα εξαρτηθεί από τη φύση του ίδιου του έργου αλλά και από το στόχο της μελέτης του. Δεύτερον, πρέπει να διαλέξει την πτυχή του έργου που θέλει να παρουσιάσει καθώς ένα έργο είναι δυνατόν να επιτρέψει πολλές, διαφορετικές ερμηνείες και αναγνώσεις που είναι όλες εξίσου έγκυρες. Πολλές φορές το ίδιο το έργο δεν είναι συνεπές με τις κυρίαρχες ιδέες του περιέχοντας σκηνές που ίσως να τις υπονομεύουν ή και να τις ανατρέπουν. Έχοντας όλα αυτά τα στοιχεία υπόψη του ο μελετητής στοχεύει να παρουσιάσει μια όσο το δυνατόν καλύτερη και πιο πειστική ανάγνωση της ταινίας αντλώντας τα επιχειρήματά του κυρίως από τους διάλογους, τη δομή, την αισθητική και γενικότερα από τη φόρμα της. Οφείλει δε να σεβαστεί το έργο και να μην βγάλει συμπεράσματα στηριζόμενος μόνο σε ορισμένες σκηνές αγνοώντας όσα δεν ταιριάζουν στο θεωρητικό του σχήμα.

Η συγκεκριμένη μελέτη στοχεύει στην ανάλυση του συνόλου των έργων του Cronenberg και όχι ενός μόνο έργου. Είναι ευνόητο, συνεπώς, ότι ο αριθμός των πιθανών επιλογών σε σχέση με τα εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την ανάλυση των έργων και με τις πτυχές των έργων που μπορούν να αναδειχτούν αυξάνεται δραματικά όταν είναι επιθυμητό να αναλυθούν όλα τα δημιουργήματα ενός σκηνοθέτη. Είναι, επίσης, δύσκολο να αναζητήσει κανείς μια πλήρη ιδεολογική συνέπεια μέσα σε πολλά και διαφορετικής χρονολογίας έργα. Στόχος λοιπόν, της μελέτης αυτής δεν μπορεί να είναι να εξαντλήσει όλες τις πιθανές έγκυρες αναγνώσεις των έργων του Cronenberg. Αντίθετα, θα γίνει μια προσπάθεια να προβληθούν οι κυρίαρχες ιδέες που εμφανίζονται και επαναλαμβάνονται στη φιλμογραφία του σκηνοθέτη.

Θα χρησιμοποιηθούν κυρίως τρεις τρόποι προσέγγισης του έργου του που προκύπτουν κυρίως από τη φύση του θέματος αλλά και από τον στόχο που έχει τεθεί.

A) Θα αναδειχτεί το προσωπικό στυλ και οι προβληματισμοί του σκηνοθέτη. Αν κάποιος αποδεχτεί ότι ο Cronenberg λειτουργεί σαν ένας σκηνοθέτης-δημιουργός δεν μπορεί παρά να δεχτεί ότι οι προβληματισμοί που εμφανίζονται σχεδόν σε όλο το έργο του πηγάζουν από τον ίδιο, όπως άλλωστε και ο τρόπος που τους παρουσιάζει. Για τον σκοπό αυτό και για την καλύτερη κατανόηση των παραπάνω θα υπάρξουν αναφορές σε συνεντεύξεις που έχει δώσει και σε σχόλια που κάνει ο ίδιος ο σκηνοθέτης για τις ταινίες του.

B) Συχνά θα αναλύεται η φόρμα των έργων: η δομή της ταινίας, ο τρόπος αφήγησης, η θέση της κάμερας και η σύνθεση του κάδρου, τα χρώματα της φωτογραφίας, το μοντάζ κτλ. Η φόρμα είναι το μέσο με το οποίο ο σκηνοθέτης εικονογραφεί τις ιδέες του. Οι ιδέες που εμπεριέχει ένα έργο δεν εμφανίζονται πάντοτε ούτε και μόνο στα διαλογικά μέρη και στην υπόθεση του. Συχνά βρίσκονται σε ένα βαθύτερο επίπεδο και για να μπορέσει κάποιος να τις αναδείξει και να τις αναλύσει αναπόφευκτα θα καταφύγει στην ανάλυση της φόρμας.

Γ) Θα συζητηθούν οι ιδέες που ο Cronenberg προβάλλει στο μεγαλύτερο μέρος της φιλμογραφίας του. Ο στόχος είναι να φανεί με ποιο τρόπο αυτές εικονογραφούνται αλλά και πώς συνδέονται με σύγχρονους κοινωνιολογικούς και φιλοσοφικούς προβληματισμούς.

Η μελέτη, παρά ταύτα, δε στοχεύει στη δημιουργία μιας μονογραφίας πάνω στον Cronenberg. Για το λόγο αυτό δεν θα αναλυθούν όλα τα έργα του το ίδιο διεξοδικά. Θα επιχειρηθεί μια ιδεολογική και κυρίως φιλοσοφική ανάλυση των μοτίβων που επαναλαμβάνονται και ανακυκλώνονται με διαφορετικό τρόπο κάθε φορά στα έργα του σκηνοθέτη. Η φιλοσοφική και ιδεολογική προσέγγιση του κινηματογράφου δεν αποτελεί πρωτοτυπία καθώς έχει ήδη εφαρμοστεί σε σκηνοθέτες που θεωρούνται ιδιαίτεροι δημιουργοί όπως είναι ο Bergman και ο Tarkovsky. Ωστόσο η συζήτηση για εάν είναι δόκιμο να συνδέονται φιλοσοφικές ιδέες με κινηματογραφικές εικόνες παραμένει ανοιχτή. Αμφισβητείται ιδιαίτερα εάν το έργο ενός σύγχρονου και προκλητικού σκηνοθέτη

σαν τον Cronenberg, το οποίο συνήθως κατατάσσεται στα "κατώτερα" είδη του τρόμου και της επιστημονικής φαντασίας, επιτρέπει και δικαιολογεί μια φιλοσοφική προσέγγιση. Η μελέτη αυτή χρησιμοποιώντας τον Cronenberg σαν ένα παράδειγμα φιλοσοφικής ανάλυσης του κινηματογράφου φιλοδοξεί να προσφέρει ένα θετικό επιχειρήμα στην συζήτηση αυτή και να διευρύνει το κινηματογραφικό πεδίο στο οποίο θα μπορεί να χρησιμοποιηθεί μια φιλοσοφική κριτική.

Η διάρθρωση της μελέτης στηρίζεται στις βασικές ιδέες που εμφανίζονται στις ταινίες του Cronenberg και όχι στα ίδια τα έργα του. Συγκεκριμένα το κείμενο αποτελείται από τρεις ενότητες. Στο πρώτο μέρος δίνονται πληροφορίες για τον σκηνοθέτη και τα έργα του και αιτιολογείται ο χαρακτηρισμός auteur (=δημιουργός) που του προσδίδεται. Επιχειρείται επίσης, μια κριτική της φεμινιστικής ανάλυσης που έχει εφαρμοστεί στα έργα του Cronenberg.

Το δεύτερο μέρος περιλαμβάνει τους προβληματισμούς που κυριαρχούν στην πρώτη κινηματογραφική περίοδο του σκηνοθέτη και έχουν σχέση με το ανθρώπινο σώμα. Τα επιμέρους κεφάλαια του δεύτερου μέρους παίρνουν το τίτλο τους από την αντίστοιχη εικόνα - ιδέα που αναλύεται σε αυτά. Σε κάθε κεφάλαιο διερευνάται το σημασιολογικό περιεχόμενο της εικόνας - συμβόλου σε συνάρτηση με κοινωνιολογικές και φιλοσοφικές θεωρίες αλλά και σε σύγκριση με άλλα έργα κυρίως κινηματογραφικά ή σπανιότερα λογοτεχνικά και εικαστικά.

Στο τρίτο μέρος οι προβληματισμοί με τον κοινωνικό και φιλοσοφικό ρόλο του ανθρώπινου σώματος αντικαθίστανται από φιλοσοφικά ερωτήματα σε σχέση με τον ορισμό της ατομικής ταυτότητας και της πραγματικότητας. Εδώ το κέντρο βάρους μετατοπίζεται από το σώμα, που κυριαρχούσε στην πρώτη περίοδο, στο μυαλό μέσω του οποίου αντιμετωπίζονται τα παραπάνω ερωτήματα. Τα επιμέρους κεφάλαια διαπραγματεύονται πως παρουσιάζονται αυτά τα θέματα στο έργο του σκηνοθέτη. Και εδώ επιχειρείται μια σύνδεση των εικόνων και της αισθητικής του σκηνοθέτη με φιλοσοφικές θεωρίες που διαπραγματεύονται αντίστοιχα θέματα. Πραγματοποιείται, επίσης, σύγκριση με άλλα κινηματογραφικά έργα που εξερευνούν τους ίδιους προβληματισμούς ή περιέχουν ανάλογες εικόνες.

Η μελέτη ολοκληρώνεται με ένα συμπερασματικό κεφάλαιο όπου αναλύεται η πορεία του

σκηνοθέτη από ένα κινηματογράφο που χρησιμοποιεί εικόνες-σύμβολα για να αναπαραστήσει κυρίως κοινωνιολογικά θέματα σε έργα λιγότερο ακραία και προκλητικά που αντιμετωπίζουν σημαντικά φιλοσοφικά ερωτήματα κυρίως μέσω της δομής, του χειρισμού χρόνου και της φόρμα τους. Η πορεία αυτή παρουσιάζει δυο διαφορετικές μορφές ανάδειξης των προβληματισμών του σκηνοθέτη: ένα εικονογραφικό -συμβολικό και ένα υπαινικτικό και φορμαλιστικό, δικαιολογώντας όμως σε μεγάλο βαθμό τον χαρακτηρισμό του έργου του σκηνοθέτη ως κινηματογράφο ιδεών και προβάλλοντας τη σχέση του με τη φιλοσοφία.

Η φιλομορφία του Cronenberg, η διαίρεση της σε δύο περιόδους και οι κυρίαρχες ιδέες που εμφανίζονται σε αυτές.

Οι κινηματογραφικές ταινίες είναι σε μεγάλο βαθμό ένα εμπορικό προϊόν που ολοκληρώνεται και δίνεται στην αγορά από μεγάλες εταιρείες. Κατά τη διαδικασία της δημιουργίας της η ταινία κατακερματίζεται και εκτελείται από τον σκηνοθέτη και το επιτελείο του στούντιο. Με τον τρόπο αυτό είναι δύσκολο να εφαρμόσει κάποιος μια κριτική στην ταινία σαν να ήταν αυτή ένα προσωπικό δημιούργημα του σκηνοθέτη. Πολλές από τις επιλογές που πραγματοποιούνται κατά τη δημιουργία μιας ταινίας παίρνονται από το ευρύτερο επιτελείο ή από τους παραγωγούς περιορίζοντας την καλλιτεχνική ελευθερία του σκηνοθέτη. Στην περίπτωση του Cronenberg όμως, υπάρχει το σαφές πλεονέκτημα ότι ο συγκεκριμένος σκηνοθέτης λειτουργεί ως auteur¹. Ο ίδιος συμμετέχει ενεργά σε όλα τα στάδια παραγωγής της ταινίας του. Γράφει μόνος ή με τη βοήθεια κάποιου άλλου το σενάριο. Σκηνοθετεί, κατασκευάζει τη mise-en scene και τον απασχολεί ιδιαίτερα η αισθητική των αντικειμένων



Τα ιατρικά εργαλεία που δημιούργησε ο ίδιος ο Cronenberg για τους γυναικολόγους στο *Dead Ringers*, που εμφανίζονται στις σκηνές του (props)². Συμμετέχει στο μοντάζ. Επιπλέον, συνεργάζεται πάντοτε με

1. Όρος που επινοήθηκε από τον Truffaut και στην ουσία περιγράφει σκηνοθέτες οι οποίοι έχουν έντονο προσωπικό στυλ που είναι εμφανές σε κάθε δική τους ταινία. Συνήθως οι σκηνοθέτες αυτοί ήταν και σεναριογράφοι των ταινιών τους.

2. Ο Γιάννης Δελπολάνης, σε άρθρο του στο περιοδικό Σινεμά (Δελπολάνης Γ., "Ντεϊβιντ Κρονενπεργκ", Σινεμά, τ. 42, Ιαν. 1994, σ. 90-97) αναφέρεται στην έκθεση αντικειμένων που κατασκευάστηκαν ειδικά για τις ταινίες του Cronenberg, η οποία παρουσιάστηκε στο 34ο Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης με τίτλο "Τα Παράξενα Αντικείμενα του Πόθου", και σχολιάζει τη σημασία των αντικειμένων αυτών για την αισθητική των ταινιών του Cronenberg.

την ίδια ομάδα ανθρώπων, οι οποίοι γνωρίζουν καλά τις προτιμήσεις του. Υπό τις συνθήκες αυτές, είναι δυνατόν να αναφέρεται κανείς σε συγκεκριμένες επιλογές που κάνει ο Cronenberg και που αφορούν όλα τα επίπεδα της ταινίας (στο περιεχόμενο κατά πρώτον, αλλά και στη δομή και την αισθητική). Είναι επομένως θεμιτό και νόμιμο να συζητηθούν οι επιλογές που έχουν συντελεστεί σε κάθε στάδιο της δημιουργίας μιας ταινίας του Cronenberg, καθώς σπάνια θα μπορούσε να μιλήσει κανείς για συμπτώσεις ή για κάτι που επιβλήθηκε από το στούντιο, όπως συχνά συμβαίνει σε άλλους σκηνοθέτες.

Ο αυξημένος βαθμός ελέγχου που ο Cronenberg διατηρεί στις ταινίες του αποτελεί ένα ακόμα χαρακτηριστικό του έργου του και δημιουργεί μια επιπλέον οπτική γωνία για την αξιολόγησή του. Όλο το έργο του παρουσιάζει μια συνέπεια, η οποία συχνά επισημάνεται από τους κριτικούς του κινηματογράφου. Οι ταινίες του μοιάζουν να έχουν την ίδια ατμόσφαιρα, να καταθέτουν τις ίδιες ιδέες και τους ίδιους προβληματισμούς. Ο Cronenberg γνωρίζει και σε μεγάλο βαθμό επιδιώκει να δημιουργήσει το δικό του κόσμο, με τη δική του δυναμική, ο οποίος θα εμφανίζεται σε όλα του τα έργα³. Υπό αυτές τις συνθήκες είναι δυνατόν να διακρίνει κανείς τα βασικά μοτίβα, όπως διακρίνονται στο σύνολο του έργου του, και να τα αναλύσει. Αντί δηλαδή να αναλυθεί διεξοδικά η κάθε ταινία του χωριστά, είναι δόκιμο και ίσως πιο παραγωγικό να διαχωρίσει κανείς τις βασικές εικόνες-μεταφορές που επαναλαμβάνονται στις ταινίες του και να τις αναλύσει στο σύνολο τους και σε όλα τα έργα του, παρακολουθώντας ταυτόχρονα την εξέλιξη τους στο χρόνο. Αυτό σημαίνει ότι κάποιες ταινίες μπορεί να αναλυθούν σε δύο ή και περισσότερα κεφάλαια (π.χ. το *The Fly* έχει στοιχεία που σχετίζονται και με την ασθένεια και με τον άνθρωπο ζώο) ή αντίστροφα άλλες δεν θα αντιμετωπιστούν διεξοδικά γιατί δεν έχουν κάτι ιδιαίτερα σημαντικό και διαφορετικό να προσφέρουν σε σχέση με άλλα πιο χαρακτηριστικά δημιουργήματα του σκηνοθέτη (το *Fast Company* για παράδειγμα επικεντρώνεται στην ιδέα του αυτοκινήτου ως φετίχ, μια ιδέα που εμφανίζεται καλύτερα στο *Crash*).

Πρέπει να σημειωθεί ότι η συνέπεια, που αναφέρθηκε παραπάνω, δεν είναι δυνατόν να είναι

3. Rodley Ch., 1992, σ.19

απόλυτη. Μέσα στα κοντά 40 χρόνια (από το 1969 μέχρι και σήμερα) που κινηματογραφεί ο Cronenberg, αν και τα βασικά μοτίβα παραμένουν σταθερά, είναι λογικό να υπάρχουν διαφορετικές και μερικές φορές, ακόμα και αντικρουόμενες απόψεις, στα έργα του. Πράγματι θα φανεί ότι ορισμένες ταινίες του είναι σαφώς επηρεασμένες από τις ιδέες που ήταν δημοφιλείς την εποχή που φτιάχτηκε η κάθε ταινία. Πρέπει, επίσης, να τονισθεί μια τομή που συνέβη στο έργο του με την ταινία του *eXistenZ* το 1999. Η ταινία αυτή σηματοδότησε μια μετατόπιση του ενδιαφέροντος του σκηνοθέτη. Το έργο του, λοιπόν, μπορεί να χωριστεί σε δύο μεγάλες περιόδους χρονικά αλλά κυρίως με βάση τη θεματολογία τους. Από το 1969, με το *Stereo*, μέχρι το 1996, με το *Crash*, θα μπορούσε να οριστεί η πρώτη περίοδος, στην οποία το κεντρικό θέμα είναι το σώμα και οι παραμορφώσεις του. Στην περίοδο αυτή η σεξουαλικότητα⁴ ως η κύρια έκφραση του ανθρώπινου σώματος και η τεχνολογία ως ένας από τους κύριους παράγοντες που συντελούν στην αλλαγή του σώματος είτε άμεσα είτε έμμεσα, είναι μοτίβα ιδιαίτερα παρόντα. Αντίθετα, η δεύτερη περίοδος που εκτείνεται από το *eXistenZ* (1999) ως σήμερα μεταθέτει το κέντρο βάρους από το σώμα στο κεφάλι. Οι ταινίες της δεύτερης περιόδου προβάλλουν χαρακτήρες, που σε μεγάλο βαθμό δεν έχουν σώμα αλλά είναι κυρίως εγκεφαλικοί, όπως θα φανεί και παρακάτω.

Στην πρώτη περίοδο μπορεί κανείς να διακρίνει τα εξής επιμέρους θέματα: Η σεξουαλικότητα ως μια δύναμη που αλλάζει τη μορφή του σώματος και της κοινωνίας (*Stereo*, *Shivers*, *Rabid*, *Videodrome*, *M. Butterfly*, *Crash*). Άλλοι παράγοντες μετάλλαξης του σώματος είναι η πληγή, η ασθένεια και η ένωση με το ζώο ή με τη μηχανή. Οι αιτίες αυτές της παραμόρφωσης του σώματος φέρνουν στην επιφάνεια μια σειρά από δευτερεύοντα ερωτήματα που θα μας απασχολήσουν πιο κάτω όπως: Πώς συνδέεται η πληγή με τη σεξουαλικότητα (*Crash*, *Videodrome*, *The Fly*, *The Crimes of the Future*) και πώς η ασθένεια άλλοτε είναι η ένδειξη της επανάστασης του σώματος ενάντια στο μυαλό ή άλλοτε είναι το εξωτερικό σημάδι μιας ψυχικής ή ηθικής ασθένειας

4. Ο ίδιος ο Cronenberg αναφέρει ότι η σεξουαλικότητα είναι η κατεξοχήν έκφραση του ανθρώπινου σώματος και ότι είναι σχεδόν αδύνατο να συζητά κανείς για το σώμα και να μην θίγει τη σεξουαλικότητα (Rodley Ch., 1992, σ. 65)

(*Brood*). Ένα ακόμα θέμα που αξίζει να εξεταστεί είναι η σύζευξη του ανθρώπινου σώματος με το ζώο ή την μηχανή (*Brood, eXistenZ, Crash, Videodrome*). Γιατί μια τέτοια σύζευξη συζητιέται από τον Cronenberg; Τι φόβους μπορεί να εκφράζει ο παραλληλισμός του ανθρώπινου σώματος με το ζώο; Προκύπτει επιπλέον, το ζήτημα του νέου σώματος (*new flesh*, όρος που χρησιμοποιεί ο Cronenberg στο *Videodrome*) που θα προκύψει από την ένωση της μηχανής, ή της τεχνολογίας γενικότερα, με το ανθρώπινο σώμα. Για ποιο λόγο ένα τέτοιο σώμα θα μπορούσε να είναι επιθυμητό, τι συμβολίζει, ποιους οργανικούς περιορισμούς καταρρίπτει (*Videodrome, Crash, eXistenZ*);

Στη δεύτερη περίοδο το σώμα και τα μοτίβα της πρώτης φεύγουν από το προσκήνιο, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι ο θεατής δεν τα συναντά πολλές φορές σε δεύτερο πλάνο. Από το *eXistenZ* και μετά ο Cronenberg βυθίζεται στο μυαλό των ηρώων του. Στο *eXistenZ* και στο *Spider* κυρίως, ολόκληρο το έργο διαδραματίζεται στο σκέψη των πρωταγωνιστών. Η διάκριση πραγματικότητας και φαντασίας καταλύεται σε τέτοιο βαθμό ώστε παύει να έχει σημασία. Στα έργα αυτά η αίσθηση της πραγματικότητας είναι υποκειμενική και ρευστή. Ρευστή επίσης, είναι και η ταυτότητα των ηρώων. Σε αυτή την περίοδο ο Cronenberg θέτει ερωτήματα για το πώς ο νους αντιλαμβάνεται την πραγματικότητα και το πώς κατασκευάζει την ταυτότητά του. Εάν στην πρώτη περίοδο το σώμα και οι οργανικές αλλαγές όριζαν την αντίληψη του περιβάλλοντα χώρου, τη μορφή της κοινωνίας και την ατομική ταυτότητα, στο δεύτερο μέρος η πραγματικότητα -είτε φυσική είτε κοινωνική- και η ταυτότητα ορίζονται από το νου. Το σώμα παραγκωνίζεται.

Η ανάλυση των θεμάτων που παρουσιάζονται κατά τις δυο περιόδους του έργου του θα αναδείξει πώς ο Cronenberg επιτυγχάνει να δημιουργήσει ένα κινηματογράφο ιδεών. Σε μια συνέντευξη του αναφέρει:

Θέλω να πιστεύω ότι φτιάχνω ένα σινεμά φιλοσοφικό. Αλλά δεν αναπτύσσω τις φιλοσοφικές αυτές ιδέες ρητά. Αντίθετα ψάχνω μεταφορές και εικόνες που θα εκφράσουν αυτά τα πράγματα. Ο σκηνοθέτης χρησιμοποιεί εικόνες-μεταφορές οι οποίες είναι οικείες στο δυτικό πολιτισμό χάρη στον κινηματογράφο αλλά και στην τέχνη γενικότερα⁵.

5. Porton R., 1999, σ. 9

Ο Cronenberg χρησιμοποιεί τα γνωστά σύμβολα ανατρέποντας το σύνθημα περιεχόμενό τους. Με τον τρόπο αυτό επιχειρεί να διευρύνει τη συζήτηση σε σχέση με μερικούς από τους πιο σύγχρονους προβληματισμούς. Δεν αφορά την παρούσα μελέτη το εάν οι φιλοσοφικές και κοινωνικές θεωρίες που ο Cronenberg χρησιμοποιεί κατά περίπτωση, είναι παρωχημένες ή ακόμα και μη αποδεκτές πια από τον αντίστοιχο επιστημονικό κύκλο. Ο Cronenberg άλλωστε δεν μπορεί να οριστεί ως σύγχρονος φιλόσοφος. Στα έργα του ανακυκλώνει τις φιλοσοφικές, κοινωνικές ή και ψυχολογικές ιδέες που είναι δημοφιλείς στο χρόνο στον οποίο δημιουργεί. Πολλές φορές μάλιστα, οι ιδέες αυτές βρίσκονται στο έργο του σε μια εκλαϊκευμένη μορφή και χωρίς πλήρη συνέπεια. Παρά ταύτα τα έργα του παραμένουν ενδιαφέροντα παραδείγματα για το πώς ο κινηματογράφος μέσω συγκεκριμένων εικόνων μπορεί να μεταφέρει αφηρημένες ιδέες.

Τα Έργα του Cronenberg ως Ταινίες Τρόμου

Συχνά τα έργα της πρώτης κυρίως περιόδου του Cronenberg τοποθετούνται στο είδος του σωματικού τρόμου. Με το κινηματογραφικό αυτό είδος έχει ασχοληθεί κυρίως η φεμινιστική κριτική, η οποία επιχειρεί να φέρει στο φως την ιδεολογία κυρίως σε σχέση με την αντιμετώπιση του γυναικείου σώματος και της σεξουαλικότητας και κατ' επέκταση με τη θέση των γυναικών στην κοινωνία. Αν και στην εργασία αυτή θα επιχειρηθεί μια ιδεολογική ανάλυση των έργων του Cronenberg, τα φεμινιστικά εργαλεία δεν είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθούν παρά μόνο ως ένα βαθμό. Πρώτον, οι στόχοι τους είναι ίσως αρκετά περιοριστικοί για να διευκολύνουν τη μελέτη θεμάτων που ξεπερνούν πολιτικά και κοινωνιολογικά όρια. Δεύτερον αντιμετωπίζουν τα έργα του Cronenberg αποκλειστικά ως ταινίες σωματικού τρόμου γεγονός που μπορεί να οδηγήσει σε παραπλανητικά συμπεράσματα για την ιδεολογία που μεταφέρουν τα έργα του σκηνοθέτη. Αν και τα έργα του Cronenberg, κυρίως της πρώτης περιόδου, επιφανειακά φέρουν τη μορφή του είδους αυτού έχοντας σενάρια τρόμου και σκηνές έντονης βίας, όπως θα αποδειχτεί στη συνέχεια στην ουσία δεν έχουν την αισθητική τους, δεν υπακούν στους κανόνες της δομής και τέλος δεν είναι δυνατόν να ενταχθούν στις κατηγοριοποιήσεις που έχουν θεσπίσει οι μελετητές του είδους⁶. Το πιο σημαντικό στοιχείο που τις διαφοροποιεί από το είδος του σωματικού τρόμου είναι ότι οι ταινίες του Cronenberg δεν έχουν το ιδεολογικό περιεχόμενο των ταινιών αυτών όπως έχουν αναλυθεί από τη φεμινιστική κριτική.

Τα έργα του σωματικού τρόμου ανήκουν στο ευρύτερο είδος του τρόμου. Σε αντιπαράθεση με τις απλές ταινίες τρόμου που δημιουργούν ένα είδος ψυχολογικού, "υπαινικτικού" τρόμου⁷ τα έργα σωματικού τρόμου προκαλούν τρόμο που προέρχεται από τον τεμαχισμό και την παραμόρφωση του ανθρώπινου σώματος και στόχος τους είναι όχι μόνο να τρομάξουν αλλά και ως ένα βαθμό να

6. Donald J., 1989, σ.247

7. Ο Hitchcock για παράδειγμα δημιουργεί ψυχολογικό τρόμο.

απιδιάσουν τον θεατή (π.χ. *Texas Chainsaw Massacre*, Hooper T., 1974 ή *Halloween*, Carpenter J., 1978). Διαθέτουν μια ιδιαίτερη αισθητική. Αυτές οι ταινίες συχνά κατασκευάζονται με ελάχιστα μέσα και προορίζονται για ένα εφηβικό κοινό που θα τις καταναλώσει είτε στα θερινά "drive in" είτε στο βίντεο. Κατατάσσονται σε μια δεύτερη κλάση (b-movie) ταινιών, χαμηλής αισθητικής αξίας, άνευ ιδιαίτερου νοήματος που σπάνια φτάνουν στο κοινό μέσα από το κεντρικό σύστημα διανομής. Ταινίες τέτοιου τύπου θεωρούνται ελάχιστα ανώτερες από τις ταινίες πορνό. Όπως οι αισθησιακές ταινίες έτσι και οι ταινίες "σωματικού τρόμου" στοχεύουν στο να προκαλέσουν μια σωματική αντίδραση στον θεατή. Σε αυτή την περίπτωση αντί για διέγερση οι θεατές πρέπει να νοιώθουν ανατριχίλες στη ραχοκοκαλιά, σφίξιμο στο στομάχι και σε ακραίες περιπτώσεις ακόμα και να λιποθυμούν από τρόμο τους. Αρχικά, λοιπόν, οι κριτικοί του κινηματογράφου τις περιφρονούσαν σαν ένα είδος που απευθυνόταν στα κατώτερα ανθρώπινα ένστικτα, στο ηδονικό αίσθημα που προκαλεί η ένταση και ο φόβος, η έκκριση της αδρεναλίνης. Τις κατέτασσαν δηλαδή, στην ίδια κατηγορία με τις ερωτικές ταινίες, ακριβώς επειδή απευθύνονταν κατά την άποψή τους στο σώμα και όχι στο πνεύμα του θεατή⁸.

Οι ταινίες αυτές που στηρίζουν τον τρόμο τους στην έντονη και πλήρως απεικονισμένη παραμόρφωση και τραυματισμό του ανθρώπινου σώματος άνθισαν και έγιναν δημοφιλείς από μια σχετικά πρόσφατη ημερομηνία. Η πρώτη ταινία που χάρη στην τεχνολογική ανάπτυξη των εφέ αλλά και σύμφωνα με τη συνειδητή επιλογή του σκηνοθέτη έδειξε χωρίς υπονοούμενα το παραμορφωμένο σώμα, είναι ο *Exorcist* (Friedkin W.) το 1973. Η εταιρεία διανομής του *Exorcist* θεώρησε ότι το έργο θα ενδιέφερε περιορισμένο κοινό λόγω ακριβώς των βίαιων παραμορφώσεων που συμβαίνουν στο σώμα ενός παιδιού. Ο *Exorcist* ωστόσο ενάντια στις προβλέψεις της εταιρίας είχε τόσο μεγάλο αριθμό εισιτηρίων που δύσκολα θα μπορούσε να δικαιολογηθεί από την προσέλευσή μόνο ενός ειδικευμένου κοινού. Τελικά, η επιτυχία του *Exorcist* ώθησε την κατασκευή και άλλων παρόμοιων ταινιών. Έχει

8. Πολλοί κινηματογράφοι πρόβαλλαν τρεις ταινίες τρόμου την ημέρα με το ίδιο εισιτήριο όπως άλλοι διαφήμιζαν τρεις ταινίες σεξ.

διατυπωθεί η άποψη ότι, ο *Exorcist* καθιέρωσε το σώμα σαν τόπο θεάματος⁹. Η άνθιση των έργων σωματικού τρόμου μπορεί ίσως να συνδεθεί με την ταυτόχρονη χρονικά στροφή των τεχνών στο σώμα. Τη δεκαετία του '70 οι καλλιτέχνες μετατρέπουν το σώμα στο κατεξοχήν πεδίο καλλιτεχνικής δημιουργίας με παρεμβάσεις στο δικό τους σώμα και με αυτοτραυματισμούς. Στην κοινωνία υπάρχει μια γενικότερη στροφή του ενδιαφέροντος σε σχέση με το σώμα. Την ίδια εποχή ανθίζει η φεμινιστική κριτική η οποία εξερευνά τα θέματα που σχετίζονται με το σώμα και τη διάκριση των φύλων.

Μέσα σε αυτό το ιστορικό πλαίσιο ο Cronenberg δημιουργεί τα πρώτα του έργα. Το '69 το *Stereo*, μια πειραματική ταινία με κύριο θέμα τη σεξουαλικότητα και το σώμα. Το '70 το *Crimes of the Future* με θέμα τη σωματική παραμόρφωση εξαιτίας καλλυντικών ομορφιάς και τέλος το '75 την πρώτη του πραγματικά μεγάλου μήκους ταινία, το *Shivers*, η οποία και πάλι εξερευνούσε την ανθρώπινη σεξουαλικότητα και τη σωματική παραμόρφωση περιέχοντας πολλές φρικιαστικές σκηνές. Επιπλέον, για αυτές τις πρώτες του κινηματογραφικές απόπειρες ο Cronenberg εκκινεί σε ένα πλαίσιο περιθωριακών σκηνοθετών που κατασκεύαζαν με χαμηλό προϋπολογισμό καναδικές ταινίες που σε ένα βαθμό θυμίζαν τη λογική του "underground cinema". Το χρονικό λοιπόν πλαίσιο, η θεματολογία, η "γλαφυρότητα" των σκηνών και ο τρόπος παρασκευής και διανομής του *Shivers* σφράγισαν τον Cronenberg σαν ένα σκηνοθέτη σωματικού τρόμου χωρίς να εξετασθεί βαθύτερα το έργο του. Κι όμως ήδη από την επόμενη ταινία του το *Rabid* (1976) σταδιακά απομακρύνεται από το συγκεκριμένο τρόπο παραγωγής και διανομής για να καταλήξει το 1983 στη μεταφορά του έργου *Dead Zone* του διάσημου και πολυ-διασκευασμένου στον κινηματογράφο συγγραφέα Steven King. Το 1986, το *The Fly* είναι μια πλούσια παραγωγή με διάσημους ηθοποιούς που προβάλλεται ως το blockbuster εκείνου του καλοκαιριού. Ο Cronenberg γρήγορα απομακρύνεται από το σύστημα φτωχής παραγωγής και εναλλακτικής διανομής που χαρακτήριζε τις ταινίες σωματικού τρόμου της εποχής. Τα

9. Paul W., 1994, σ. 354

καλύτερα οικονομικά μέσα του επιτρέπουν να αλλάξει και την αισθητική των ταινιών του. Ο ίδιος αναφέρει¹⁰ ότι εάν ήταν δυνατό θα απέφυγε τις φρικιαστικές σκηνές επενδύοντας σε ένα υπαινικτικό τρόπο σαν αυτό του Hitchcock. Εφόσον, όμως, θέλει να δείξει κάτι το οποίο είναι πέρα από την φαντασία του θεατή οφείλει να του παρουσιάσει ολόκληρη την σκηνή ώστε να μπορέσει να κατανοήσει τι συμβαίνει. Το παράδειγμα που δίνει προέρχεται από το *Videodrome*. Αναφέρει ότι η σκηνή κατά την οποία δημιουργείται η σχισμή στο στομάχι του ήρωα δεν θα μπορούσε να συμβαίνει εκτός κάδρου και να υπονοείται γιατί οι θεατές δεν θα μπορούσαν ποτέ να καταλάβουν τι συμβαίνει. Αντίθετα, ένας φόνος είναι εύκολο να δοθεί μέσα από υπαινικτικές σκηνές χωρίς να εικονογραφηθεί ολόκληρο το συμβάν.

Ο Cronenberg στο βιβλίο *Cronenberg on Cronenberg* εξηγεί ότι το είδος του σωματικού τρόμου δεν πρέπει να είναι καταφρονητό¹¹. Σύμφωνα με τον ίδιο το είδος αυτό έχει φοβερή ευελιξία και δύναμη, καθώς μπορεί να θίξει έστω και έμμεσα θέματα ταμπού, όπως την σεξουαλικότητα και τον θάνατο, ζητήματα που και τον ίδιο ενδιαφέρουν. Παρά ταύτα δεν θα ήθελε αυτό τον χαρακτηρισμό για τα δημιουργήματά του. Οι τελευταίες ταινίες της πρώτης περιόδου, πράγματι, σπάνια χαρακτηρίζονται ως έργα σωματικού τρόμου ακόμα και αν διατηρούν τον ίδιο θεματικό άξονα. Η δεύτερη περίοδος διαφοροποιείται σημαντικά και ως προς την αισθητική και ως προς το περιεχόμενο της, με αποτέλεσμα να τα έργα της να μην κατηγοριοποιούνται εύκολα ως ταινίες τρόμου. Ο ίδιος ο σκηνοθέτης όταν τον ρωτούν για αυτή τη στροφή στις επιλογές του αναφέρει ότι ποτέ δεν ήθελε να φτιάξει ταινίες τρόμου και ότι απλά όταν του δόθηκαν τα μέσα μπόρεσε να εκτελέσει αυτό που στην πραγματικότητα είχε στο μυαλό του από την αρχή¹².

Ακόμα όμως και από άποψη δομής τα έργα του Cronenberg δεν μπορούν να καταχωρηθούν στο είδος του τρόμου. Η παρούσα μελέτη θα ακολουθήσει αρχικά το σχήμα ταξινόμησης των ταινιών τρόμου που δημιούργησε ο James Donald. Στην πορεία θα φανεί ότι τα έργα του Cronenberg αν και

10. Rodley Ch., 1992, σ.41

11. Rodley Ch., 1992, σ.59

12. Rodley Ch., 1992, σ.59

χρονικά ανήκουν στην τελευταία περίοδο που οριοθέτησε ο Donald δεν έχουν τα χαρακτηριστικά των ταινιών της περιόδου αυτής αλλά και ούτε κάποιας άλλης περιόδου. Ο James Donald¹³ προσπάθησε να ταξινομήσει τις ταινίες τρόμου ανάλογα με την εποχή κατά την οποία φτιάχτηκαν ώστε αργότερα να μπορέσει να κάνει ορισμένες συγκρίσεις και να βρει μια στερεοτυπική δομή η οποία θα επαναλαμβάνεται σε όλα τα έργα του είδους. Ο Donald χωρίζει τις ταινίες τρόμου σε τρεις βασικές κατηγορίες με βάση χρονολογικά κριτήρια. Υποστηρίζει ότι η αφήγηση είναι διαφορετική ανάλογα με την εποχή στην οποία φτιάχτηκε η ταινία. Έτσι οι ταινίες του **1930 και 1940** είχαν κλειστή αφήγηση. Ο κίνδυνος έρχεται από χθόνιες δυνάμεις. Τον Ξυπνούν οι ειδικοί με απόκρυφες γνώσεις και οι ίδιοι αργότερα κατορθώνουν να τον περιορίσουν. Με το τέλος της ταινίας η απειλή έχει αντιμετωπιστεί αποτελεσματικά και το κίνδυνος έχει εξαλειφθεί οριστικά (*Frankenstein*, Whale J., 1931, *Dracula*, Browning T., 1931, κ.α.).

Στην επόμενη φάση, στις δεκαετίες του **1950 και του 1960** συμπεριλαμβάνονται ταινίες στις οποίες ο τρόμος έρχεται από την επιστήμη. Κατά τις ταινίες αυτές, αν και γενικά η επιστήμη και η τεχνολογία είναι θετικές έννοιες, οι ίδιες μπορούν να δημιουργήσουν επικίνδυνα για την ανθρωπότητα ατυχήματα. Οι επιστήμονες με τη βοήθεια των αρχών (αστυνομία, στρατός κ.τ.λ.) κατορθώνουν να νικήσουν την απειλή. Μερικές φορές όμως υπονοείται ότι είναι δυνατό να επιστρέψει η ίδια απειλή (*Psycho*, Hitchcock Al., 1960, *The Birds*, Hitchcock Al., 1963). Πρέπει να σημειωθεί ότι μέχρι εδώ ο κίνδυνος συνήθως είναι έξω-ανθρώπινος. Προέρχεται από ένα τέρας που ακόμα και εάν μοιάζει με άνθρωπο τελικά αποδεικνύεται ότι είναι κάτι το διαφορετικό. Υπάρχουν επίσης, περιπτώσεις που ο κίνδυνος έρχεται από το διάστημα (*Invasion of The body Snatchers*, Siegel D, 1955, *Invaders from Mars*, Menzies W.C., 1953). Στην περίπτωση αυτή δημιουργείται μια ένωση των ειδών του τρόμου και της επιστημονικής φαντασίας.

Στην τελευταία φάση εντάσσονται οι ταινίες που βγήκαν στις αίθουσες μετά τη **δεκαετία του**

13. Donald J., 1989, σ. 247

1960 και φτάνουν μέχρι σήμερα¹⁴. Στην περίοδο αυτή συγκαταλέγονται ταινίες όπου η απειλή έρχεται συνήθως από τον ίδιο τον άνθρωπο. Οι αρχές παρουσιάζονται ανίκανες να αντιμετωπίσουν τον κίνδυνο και πολλές φορές είναι και οι ίδιες συνένοχοι¹⁵. Κατά τον Donald στα έργα αυτής της χρονικής περιόδου η αφήγηση μένει σχεδόν πάντοτε **ανοιχτή**. Το τέρας - απειλή διαρκώς αναγεννιέται. Υποστηρίζει δε ότι το status quo, από όπου ξεκίνησε η ταινία στο τέλος της ανατρέπεται και αλλάζει (*Nightmare on Elm Street*, Craven W., 1984, και όλες οι συνέχειες¹⁶)¹⁷.

Την τελευταία αυτή περίοδο ο Donald¹⁸ την ονομάζει και παρανοϊκή. Ο χαρακτηρισμός αυτός προκύπτει κυρίως σε αντιπαράθεση με την πρώτη περίοδο. Ενώ στο '30 με '40 η κλειστή αφήγηση άφηνε τους θεατές με μια αίσθηση ασφάλειας καθώς το τέρας αντιμετωπιζόταν αποτελεσματικά, η τρίτη περίοδος δημιουργεί την αίσθηση του κινδύνου και της επιφυλακής. Επιπλέον, στην τελευταία περίοδο έχει χαθεί η εμπιστοσύνη στην αντιπροσώπευση του κράτους με αποτέλεσμα να κυριαρχεί το χάος και η σπασμοδικότητα. Ο κίνδυνος τέλος, έρχεται μέσα από τον ίδιο τον άνθρωπο με αποτέλεσμα τα όρια ανάμεσα στο φυσιολογικό και το τερατώδες, να είναι πιο δυσδιάκριτα και συγκεχυμένα. Υπό αυτές τις συνθήκες, ο άνθρωπος οφείλει να είναι διαρκώς σε καθεστώς υποψίας

14. Τοποθετώ το τέλος της περιόδου αυτής στο 1996 και το *Scream* του Craven Wes ανεξάρτητα από τη μελέτη του Donald James που εκδόθηκε το 1989 και φυσικά δεν θα μπορούσε να συμπεριλάβει την ταινία αυτή. Οριοθετώ το τέλος της εποχής αυτής στο *Scream* γιατί εκεί οι κανόνες του είδους ανατρέπονται. Στην ουσία η δομή του *Scream* στηρίζεται στη συνειδητή ανατροπή των παρατηρήσεων της γνωστής φεμινίστριας κριτικού ταινιών σωματικού τρόμου, Clover. Η Clover έγραψε ένα άρθρο (Clover, 1996, σσ. 66-113) για τις συμβάσεις και τους κανόνες του είδους που συμπεριλαμβάνονταν και στην έκδοση του Donald James το 1989. Οι ήρωες λοιπόν του *Scream* δηλώνουν ότι είναι λάτρεις των ταινιών τρόμου και γνωρίζουν τις συμβάσεις του είδους. Όταν συνειδητοποιούν ότι βιώνουν και οι ίδιοι μια ιστορία τρόμου αρχίζουν να σχολιάζουν ποιες είναι οι πιθανότητες επιβίωσης τους σύμφωνα με τους κανόνες του είδους. Στην ουσία οι διάλογοι περιλαμβάνουν μια απλουστευμένη διασκευή των ιδεών της Clover. Ο σεναριογράφος του *Scream* Kevin Williamson σπούδασε θεωρία κινηματογράφου και θεάτρου, γεγονός που ίσως δεν είναι τυχαίο για τη σαφή γνώση που δείχνει να έχει για κείμενα κριτικής κινηματογράφου. Το *Scream*, συνεπώς, πραγματοποιεί ένα αυτοαναφορικό σχόλιο επιδεικνύοντας μια επίγνωση των συμβάσεων του είδους και για το λόγο αυτό νομίζω ότι σηματοδοτεί την έναρξη μιας νέας εποχής του είδους. Μετά το *Scream* εμφανίστηκαν και άλλες ταινίες τρόμου στους διάλογους των οποίων περιλαμβάνονται σχόλια για το είδος των ταινιών τρόμου. (*Scream2*- 1997, *Scream3*- 2000, *Deep Blue Sea*- 1999)

15. Η συνεχής υποψία κατά της κυβερνήσεως και οι "θεωρίες συνωμοσίας" που παρουσιάζει η σειρά των *X-Files* είναι χαρακτηριστικό σημάδι αυτής της τελευταίας περιόδου.

16. Sholder J.: *Nightmare on Elm Street Part 2: Freddy's Revenge*, 1985, Russell Ch.: *Nightmare on Elm Street Part 3: Dream Warriors*, 1987, Harlin R.: *Nightmare on Elm Street Part 4: The Dream Master*, 1988, Hopkins St.: *Nightmare on Elm Street Part 5: The Dream Child*, 1989

17. Donald J., 1989, σ. 247

18. Donald J., 1989, σ. 247

καταλήγοντας σε μια κατάσταση διαρκούς παράνοιας.

Οι χρονολογικές κατηγορίες που δημιουργεί ο Donald για τις ταινίες τρόμου δεν είναι τυχαίο ότι συμπίπτουν με περιόδους πολιτικής και ιστορικής αναταραχής στην Αμερική. Στη δεκαετία του '30 η Αμερικάνικη κοινωνία αντιμετώπιζε το οικονομικό κραχ. Το '50 χαρακτηρίζεται από τον απόηχο της ατομικής βόμβας και την έναρξη του ψυχρού πολέμου. Στην περίπτωση αυτή τα τέρατα που καταδυναστεύουν τα έργα μπορούν να μεταφραστούν και σαν τα σύμβολα της εξωτερικής απειλής, του κομμουνισμού. Το '60 η Αμερική βρίσκεται υπό τη σκιά του πολέμου στο Βιετνάμ. Το '90 τέλος ξεσπά το σκάνδαλο της διεφθαρμένης κυβέρνησης του Reagan το οποίο κλονίζει, για πρώτη φορά ίσως, σε μεγάλο βαθμό την εμπιστοσύνη των Αμερικάνων στη χώρα και στο κράτος τους.

Ο χαρακτηρισμός της αφήγησης της ως "ανοιχτής" που δίνει ο Donald για τα έργα της τελευταίας περιόδου δεν είναι ιδιαίτερα εύστοχος. Μπορεί οι ταινίες τρόμου αυτού του είδους να έχουν ως ένα βαθμό ανοιχτή αφήγηση, η οποία θα επιτρέψει τη συνέχεια (το sequel) εάν η ταινία αποδειχτεί αρκετά επιτυχημένη εμπορικά, αλλά το τέλος τους αποτελεί την επιστροφή στην τάξη, στην υπερίσχυση του "καλού" έστω και εάν αυτό συμβαίνει μόνο προσωρινά. Στην ουσία, η δομή των ταινιών αυτών διαγράφει ένα κύκλο που κλείνει με την επαναφορά της τάξης. Δεν πρέπει στο σημείο αυτό να ενδιαφέρει θεατές ή κριτικούς εάν στην συνέχεια της, στην επόμενη ταινία η τάξη ανατρέπεται εκ νέου και ο κύκλος ξαναρχίζει. Η αφήγηση αυτή θα ήταν ίσως πιο δόκιμο να ονομαστεί **κλειστή- ανοιχτή**, καθώς από τη μια, με την επαναφορά της αρχικής κατάστασης κλείνει, αλλά αφήνει ταυτόχρονα υπόνοιες για μια συνέχεια που μπορεί να μην υλοποιηθεί και ποτέ.

Τα έργα του Cronenberg συμπίπτουν χρονολογικά με την τελευταία περίοδο- κατηγορία, αλλά η αφήγηση- δομή των έργων δεν ακολουθούν το μοτίβο που προτείνει ο J. Donald. Πράγματι στις ταινίες του Cronenberg η απειλή προέρχεται από τον ίδιο τον άνθρωπο. Για παράδειγμα στο *Rabid* η ηρωίδα ύστερα από μια πειραματική εγχείρηση μεταμορφώνεται σε ένα "τέρας" που ρουφά το αίμα των άλλων και άθελα της μεταδίδει μια θανάσιμη μορφή της λύσσας. Στο *Videodrome* ο ήρωας

μετατρέπεται σε εκτελεστή - δολοφόνο χάρη σε κάποια τηλεοπτικά κύματα τα οποία παραμορφώνουν τον εγκέφαλο του και το σώμα του και τον καθιστούν πειθήνιο όργανο. Η μεγάλη όμως, διαφορά με τις τυπικές ταινίες τρόμου της τελευταίας κατηγορίας του Donald είναι ότι εδώ το "κακό" ποτέ δεν νικιέται. Η αφήγηση δεν κλείνει ποτέ γιατί εδώ πράγματι το αρχικό status quo έχει ανατραπεί οριστικά. Στο *Shivers*, για παράδειγμα, οι μολυσμένοι κάτοικοι εγκαταλείπουν την πολυκατοικία τους με στόχο να μολύνουν και την υπόλοιπη πόλη. Κανείς δεν μπορεί να γνωρίζει πως θα είναι η επόμενη μέρα σε αυτή την ταινία όπου σταδιακά όλος ο κόσμος θα έχει μολυνθεί από ένα σεξουαλικό παράσιτο που απελευθερώνει τα πρωτογενή

ένστικτα του ανθρώπου, τη βία και τη σεξουαλικότητα. Στο *Rabid*, επίσης, είναι χαρακτηριστικές οι σκηνές του τέλους: Επιβάλλεται στρατιωτικός νόμος. Τανκς και στρατιώτες ξεχύνονται στους δρόμους σε μια απόπειρα να αντιμετωπιστούν τα κρούσματα της

λύσσας που άθελα της μεταφέρει η πρωταγωνίστρια. Αν και η Ρόουζ, η ηρωίδα, δολοφονείται από ένα από τα θύματά της η λύσσα που έχει προκαλέσει έχει ξεφύγει από τον έλεγχο της και έχει κατακλύσει την πόλη. Και σε αυτή την περίπτωση η μέλλουσα πορεία της

μολυσμένης κοινωνίας είναι άγνωστη και αμφίβολη. Με το τέλος της ταινίας ο θεατής βρίσκεται αντιμέτωπος με μια νέα κατάσταση πέρα από αυτή που γνωρίζει ή από αυτή που είδε στη αρχή και κανείς δεν μπορεί να βεβαιώσει που θα οδηγήσουν το άτομο ή την κοινωνία οι αλλαγές που έχουν εντωμεταξύ προκύψει. Σε πολλά έργα του Cronenberg ο ήρωας πεθαίνει. Ο θάνατος του όμως



Οι μολυσμένοι κάτοικοι πάνε στην πόλη όπου διαδίδωσαν το νόσημά τους στο *Shivers*



Ο στρατός προσπαθεί να περιορίσει την επιδημία λύσσας στο *Rabid*

σπάνια κλείνει και την αφήγηση. Στο *Videodrome* ο ήρωας αυτοκτονεί περνώντας σε ένα νέο τρόπο ύπαρξης. Ο θάνατος της μάνας στο *Brood* δεν βάζει τέλος στην τρομαχτική ικανότητά της να δίνει οργανική μορφή στα συναισθήματά της. Υπονοείται ότι και η κόρη της έχει κληρονομήσει τα χαρακτηριστικά της μάνας της. Με λίγα λόγια στον Cronenberg η αφήγηση δεν ολοκληρώνει το κύκλο αλλά παραμένει πραγματικά ανοιχτή.

Ακόμα δηλαδή και εάν τα έργα του Cronenberg σύμφωνα με χρονολογικά κριτήρια ανήκουν στην τελευταία παρανοϊκή -όπως την ονομάζει ο Donald¹⁹ - περίοδο, δεν υπακούν πλήρως στους κανόνες της περιόδου αυτής. Μπορεί το τέρας να έρχεται μέσα από τον ίδιο τον άνθρωπο και στα σενάρια του Cronenberg αλλά η αφήγηση μένει ανοιχτή με έναν τρόπο πρωτοφανή σε σύγκριση με τις υπόλοιπες ταινίες που ο Donald συγκαταλέγει σε αυτή την κατηγορία. Στα έργα του Cronenberg όχι μόνο ανατρέπεται οριστικά και αμετάκλητα η καθεστηκυία τάξη αλλά οι θεατές οδηγούνται και σε νέες, άγνωστες συνθήκες ζωής και κοινωνίας. Στα έργα της τρίτης περιόδου του Donald, στο τέλος η κοινωνία παραμένει λιγότερο ή περισσότερο άθικτη μετά την εξόντωση του τέρατος και είναι αναγνωρίσιμη. Στον Cronenberg, αντίθετα είναι κάτι πέρα από τη φαντασία του θεατή²⁰. Οι ταινίες λοιπόν του Cronenberg δεν μπορούν να υπαχθούν στις κατηγοριοποιήσεις του Donald για τις ταινίες τρόμου. Ο σκηνοθέτης αν και αρχικά φαίνεται να υπακούει στους κανόνες του είδους τελικά κατορθώνει να τους ανατρέψει. Ο Cronenberg έρχεται σε αντίθεση με τις συμβατικές Αμερικάνικες ταινίες τρόμου στις οποίες η ανατροπή της καθεστηκυίας τάξης είναι ένα επίφοβο ενδεχόμενο το οποίο αντιμετωπίζεται επιτυχώς στο τέλος της ταινίας ώστε να επιστρέψει ο θεατής στην ασφάλεια. Ως σκηνοθέτης-auteur δεν ανέχεται το σχήμα τάξη- ανατροπή- αποκατάσταση της τάξης, με σκοπό να κατορθώσει να ωθήσει τον θεατή να φανταστεί μια άλλη τάξη πραγμάτων, μια διαφορετική κοινωνία και προπάντων να τον υποχρεώσει να αναθεωρήσει τα όρια ανάμεσα στο φυσιολογικό και το τερατώδες, όπως θα αναλυθεί και παρακάτω.

19. Donald J., 1989, σ. 247

20. Rodley Ch., 1992, σ.42

Τα έργα του Cronenberg δεν αντιτίθενται μόνο στις κατηγοριοποιήσεις του James Donald αλλά και στη στερεοτυπική δομή ενός έργου τρόμου, όπως αυτή έχει σχεδιαστεί από τον θεωρητικό Noel Carroll²¹. Κατά τον Carroll η δομή μιας τυπικής ταινίας τρόμου χωρίζεται σε τέσσερα μέρη: α) **Εμφάνιση:** κατά την οποία δίνονται υπόνοιες για την ύπαρξη του τέρατος. Σε αυτό το πρώτο μέρος συνήθως ο μόνος που υποψιάζεται την ύπαρξη του τέρατος είναι ο κεντρικός ήρωας και ο θεατής. Στο δεύτερο και τρίτο μέρος επέρχεται β) η **Ανακάλυψη:** όπου ένα ευρύτερο σύνολο ανθρώπων διαπιστώνει την ύπαρξη του τέρατος και το συνειδητοποιεί γ) **Επιβεβαίωση:** των καταστροφικών δυνάμεων του τέρατος. Το δεύτερο και τρίτο μέρος συχνά συνενώνονται. Στο τελευταίο μέρος δ) **Αντιμετώπιση:** το τέρας αντιμετωπίζεται και καταστρέφεται άλλοτε με μεγαλύτερη και άλλοτε με μικρότερη αποτελεσματικότητα, όπως ειπώθηκε και παραπάνω. Φαίνεται ότι σύμφωνα με τον Carroll η τυπική αφήγηση και δομή μιας ταινίας αυτού του είδους στηρίζεται κυρίως στην σαφή διάκριση ανάμεσα στο φυσιολογικό και το τερατώδες, το εγώ και το Άλλο, στο καλό και το κακό. Στον Cronenberg το σαφές όριο ανάμεσα σε αυτές τις αντιθέσεις δεν είναι εφικτό. Κατά συνέπεια η ανάλυση της δομής των έργων τρόμου δε μπορεί να εφαρμοσθεί στα έργα του.

Τα έργα του Cronenberg φαίνεται ότι δεν ακολουθούν τον κανόνα του Noel Carroll και ότι ανατρέπουν τελικά αυτή τη δομή. Η μεγάλη διαφορά είναι ότι στα έργα του Cronenberg ο ήρωας-θύμα είναι συνήθως ταυτόχρονα και το τέρας. Στο *Scanners* ο ίδιος ο ήρωας είναι το τηλεπαθητικό-τέρας, θύμα των παρενεργειών ενός φαρμάκου. Ο ήρωας (μη φυσιολογικός άνθρωπος άρα τέρας) αναλαμβάνει να εξολοθρεύσει τα άλλα τέρατα και τους ανθρώπους που τα στηρίζουν. Στο *Shivers* ένα παράσιτο μετατρέπει τους κατοίκους μιας πολυκατοικίας από θύματα σε τέρατα και κυνηγούς των φυσιολογικών ανθρώπων, που έχουν απομείνει. Στο *The Fly* ο επιστήμονας γίνεται ο θύτης του εαυτού του, καθώς εξαιτίας ενός αποτυχημένου πειράματος μετατρέπεται σε τέρας. Αντί δηλαδή ο θεατής να βλέπει την ιστορία από την πλευρά του θύματος και συνήθως εξολοθρευτή του τέρατος, η αφήγηση

21. Carroll N.,1991, σσ.12-4132.

απορρέει από το ίδιο το τέρας. Είναι συνεπώς υποχρεωμένος να ταυτιστεί με τον ήρωα και άρα με το τέρας. Η ταύτιση του θεατή με το τέρας είναι αδιανόητη για τις συνηθισμένες ταινίες τρόμου. Ακόμα και εάν σε ορισμένες από αυτές η αφήγηση και η οπτική γωνία της κάμερας συμπίπτει με αυτή του τέρατος στην αρχή της ταινίας (*Halloween*, Carpenter J., 1978), ώστε να δημιουργηθεί μεγαλύτερη αγωνία στον θεατή (suspense²²) στο μέσο της ταινίας η οπτική μετατοπίζεται και ταυτίζεται με αυτή του ήρωα που τελικά θα κατορθώσει είτε μόνος είτε με εξωτερική βοήθεια να εξολοθρεύσει το τέρας. Στον Cronenberg, αντίθετα, όχι μόνο ο αφηγητής είναι το τέρας αλλά και σε ορισμένες περιπτώσεις, ο ερευνητής που δημιούργησε το τέρας και που οφείλει να δώσει την εξήγηση για την ύπαρξη του, και τελικά να το αντιμετωπίσει, είναι και πάλι το ίδιο το τέρας (*The Fly*). Ο Cronenberg αναφέρει για το *Shivers* ότι εκείνος ταυτίζεται με τα παράσιτα και ότι στην ουσία η ταινία είναι ιδωμένη από τη δική τους πλευρά²³. Υπό αυτές τις συνθήκες είναι φυσικό στο τέλος της ταινίας τα παράσιτα να νικούν και να εξαπλώνονται

Η δομή που προτείνει κατά το θεωρητικό του πλαίσιο ο Carroll δεν μπορεί να ισχύσει για τα έργα του Cronenberg, κυρίως επειδή το τέρας είναι ταυτόχρονα ο ήρωας και αφηγητής της ταινίας. Σε αντίθεση με τις περισσότερες ταινίες τρόμου όπου είναι καθαρή η διάκριση καλού/ κακού, στο έργο του Cronenberg τα όρια ανάμεσα στους θετικούς και αρνητικούς ήρωες συγχέονται. Η "παραδοσιακή" ταινία τρόμου στηρίζεται στην παρουσίαση ενός χαρακτήρα μη φυσιολογικού, τερατώδους. Ο χαρακτήρας αυτός φέρει τη δυνατότητα ανατροπής της κοινωνικής κατάστασης και του πολιτισμού και για το λόγο αυτό ταυτίζεται με το κακό. Αντίθετα ο Cronenberg επιλέγει να αμφισβητήσει τα όρια ανάμεσα στο τερατώδες και το φυσιολογικό, υποχρεώνοντας τον θεατή να υιοθετήσει την οπτική γωνία του τέρατος και να ταυτιστεί με αυτό που συνήθως είναι το "άλλο". Επιπλέον, ο σκηνοθέτης δεν αντιμετωπίζει αρνητικά την ανατροπή της τάξης ακόμα και εάν αρχικά

22. Όπως το ορίζει ο Hitchcock στη συζήτηση του με τον Truffaut στο Hitchcock , 1983,σσ.72-73

23. Rodley Ch., 1992, σ.82

φαίνεται να είναι τρομακτική. Υπό αυτές τις συνθήκες, η διαίρεση των ταινιών αυτών στα επιμέρους μέρη που διακρίνει ο Carroll²⁴ (**Εμφάνιση, Ανακάλυψη, Επιβεβαίωση, Αντιμετώπιση**) καταλήγει να είναι άκαιρη και άτοπη. Είναι λοιπόν προφανές ότι τα έργα του Cronenberg δεν ακολουθούν τη δομή μιας τυπικής ταινίας τρόμου.

Εάν η δομή που προτείνει ο Carroll μπορεί να θεωρηθεί "τυπική" για τις ταινίες του τρόμου τα έργα του Cronenberg "άδικα" έχουν τοποθετηθεί στο είδος αυτό αν και με μια πρώτη ματιά περιέχουν πολλά στοιχεία της κατηγορίας. Δεν μπορούν να τοποθετηθούν στο είδος αυτό γιατί δεν ακολουθούν τις συμβάσεις του σε επίπεδο δομής και περιεχομένου. Δεν υπακούν στους γενικούς κανόνες του είδους όπως αυτοί έχουν προσδιοριστεί από τους θεωρητικούς των ταινιών τρόμου. Το πιο σημαντικό, όμως, είναι ότι δεν διαθέτουν την ίδια ιδεολογία. Εκεί που οι ταινίες σωματικού τρόμου (μέσα στο γενικότερο πλαίσιο του είδους του τρόμου) χρησιμοποιούν σύμβολα για άλλους, κυρίως σεξουαλικής φύσης, φόβους, ο Cronenberg προσπερνά αυτό το πρώτο επίπεδο για να χρησιμοποιήσει το σώμα ως το κύριο θέμα, και να το προβάλλει σαν μια εικόνα-μεταφορά πιο αφηρημένων εννοιών. Η πιο σημαντική όμως διαφορά, όπως θα φάνει και παρακάτω, είναι ότι οι ταινίες τρόμου χρησιμοποιούν το σώμα και τον τρόπο που προκαλεί η παραμόρφωση και ο τραυματισμός του, σαν πεδίο κοινωνικής κριτικής και τιμωρίας. Οι ταινίες αυτές προωθούν συντηρητικές ιδέες και τιμωρούν ό,τι είναι διαφορετικό, ότι υπάρχει πιθανότητα να σπάσει τις κοινωνικές συμβάσεις όπως ισχύουν σήμερα. Αντίθετα, ο στόχος του Cronenberg είναι να προκαλέσει την αισθητική των ανθρώπων και εάν μπορεί να την αλλάξει, οδηγώντας τους θεατές του στην αποδοχή αυτού που αρχικά θεωρούσαν αποκρουστικό²⁵.

Τα έργα του Cronenberg γενικότερα, ανεξαρτήτως περιόδου, δεν είναι εύκολο να ενταχθούν σε κάποιο συγκεκριμένο κινηματογραφικό είδος. Συνηθίζεται κυρίως τα έργα της πρώτης περιόδου να

24. Carroll N., 1990, σσ.12-41

25. Grunberg S., 2006, σ. 98

κατηγοριοποιούνται στο είδος του σωματικού τρόμου, λόγω των σεναρίων τους και των ακραίων σκηνών τους. Ο Cronenberg, όμως, ως γνήσιος auteur λειτουργεί ξεπερνώντας τους συμβατικούς κανόνες του είδους που αφορούν τη δομή και προπάντων την ιδεολογία που συνήθως φέρουν τα έργα αυτά. Ο ίδιος αναφέρει ότι θα του άρεσε οι ταινίες του να δημιουργήσουν ένα νέο είδος²⁶. Για τους λόγους αυτούς τα έργα του δεν είναι γόνιμο να αναλυθούν με τα κριτικά εργαλεία που έχουν αναπτυχθεί σε σχέση με τις ταινίες τρόμου. Αντίθετα, είναι σκόπιμο να ειπωθούν από μια διαφορετική και ευρύτερη ίσως οπτική γωνία, ώστε να αποκαλυφθεί καλύτερα το περιεχόμενό τους.

26. Rodley Ch., 1992, σ. 59

Η Πρώτη Περίοδος: Αναπαραστάσεις Σώματος

Το κοινό χαρακτηριστικό σχεδόν σε όλα τα έργα της πρώτης περιόδου είναι η σωματική μετάλλαξη. Μπορεί σε κάθε έργο τα αίτια και το νόημα της σωματικής παραμόρφωσης να είναι διαφορετικά. Παρά ταύτα η αλλαγή του σώματος για τον Cronenberg επιφέρει ταυτόχρονα μια αλλαγή στην αντίληψη της πραγματικότητας. Ο σκηνοθέτης στα πρώτα έργα της φιλμογραφίας του ορίζει την πραγματικότητα μέσω του σώματος. Σε κάθε μετάλλαξη συνεπώς, παρουσιάζεται και μια αλλαγή της οπτικής γωνίας. Με τον τρόπο αυτό οι ήρωες του Cronenberg αμφισβητούν τις καθιερωμένες απόψεις για την πραγματικότητα, το φυσιολογικό, την κοινωνία, την ανθρώπινη ύπαρξη και φυσικά το ίδιο το σώμα.

Φεμινιστική Κριτική στα έργα της πρώτης περιόδου του Cronenberg: Η Σεξουαλικότητα και ο Ερωτισμός

Οι κεντρικοί θεματικοί άξονες του Cronenberg (το σώμα, οι παραμορφώσεις του και προπάντων η σεξουαλικότητα) προκάλεσαν τη φεμινιστική κριτική. Όπως ήδη ειπώθηκε, το φεμινιστικό κίνημα θεώρησε ότι το έργο του ανήκει στο είδος του σωματικού τρόμου και το έκρινε από αυτή τη σκοπιά με αποτέλεσμα να απομονώνει ορισμένες εικόνες, οι οποίες είναι ιδιαίτερα έντονες και "προκλητικές", και να τις αναλύει χωρίς να τις εντάσσει στο σύνολο του έργου. Με τον τρόπο αυτό αναλύει μόνο σε πρώτο επίπεδο εκείνες τις εικόνες που θυμίζουν το είδος του σωματικού τρόμου. Δεν γίνεται δηλαδή αντιληπτό πώς ο σκηνοθέτης χρησιμοποιεί αυτές τις εικόνες-μεταφορές με στόχο μια πιο αποτελεσματική ανατροπή των ιδεών που συνήθως αυτές φέρουν. Ο Cronenberg εκμεταλλεύεται την ασφάλεια που του προσφέρει η ετικέτα ενός σαφώς ορισμένου είδους, ώστε να μπορεί να δημιουργήσει ακραίες εικόνες χωρίς να χρειαστεί να υπερασπιστεί την καλλιτεχνική αξία του έργου του. Αξιοποιεί την ανεκτικότητα του θεατή στις βίαιες και έντονες εικόνες που το είδος επιτρέπει, για να κατορθώσει να περάσει τους προβληματισμούς του²⁷. Παραπέρα ο στόχος του Cronenberg δεν είναι να εικονογραφήσει τους φόβους της δυτικής κοινωνίας για το γυναικείο σώμα και τη σεξουαλικότητά του όπως υποστηρίζει η φεμινιστική κριτική. Αντίθετα, τον απασχολεί το ανθρώπινο σώμα γενικότερα και η αποδοχή του ως σημαντικό και οργανικό κομμάτι της ανθρώπινης ύπαρξης. Ταυτόχρονα δεν επιχειρεί να καταδικάσει την ελεύθερη σεξουαλικότητα ως μια δύναμη που στρέφεται ενάντια στον πυρήνα της κοινωνίας, ενάντια στην οικογένεια, αλλά αντίστροφα τον ενδιαφέρει η καταλυτική της δυνατότητα.

Η φεμινιστική κριτική στον κινηματογράφο στηρίχτηκε κυρίως πάνω στο διάσημο άρθρο και

27. Rodley Ch., 1992, σσ.58-62

βιβλίο της Laura Mulvey *Visual Pleasure and Narrative Cinema*²⁸ το οποίο μπορεί να αναφερόταν σε όλα τα κινηματογραφικά είδη αλλά έδινε πειστικά παραδείγματα από τα έργα του Hitchcock. Οι θεωρίες της Mulvey ήταν εύλογο, από τον Hitchcock, να περάσουν και να προσαρμοστούν από άλλους ερευνητές στην ανάλυση των ταινιών "σωματικού τρόμου". Με αυτό τον τρόπο γράφτηκαν τα άρθρα των Linda Williams²⁹, Barbara Creed³⁰, Carol J. Clover³¹ τα οποία στήριξαν την άποψη ότι το νόημα πίσω από τις ταινίες τρόμου βρίσκεται στη διάκριση των δύο φύλων, στα κοινωνικώς επιβαλλόμενα στοιχεία που καθορίζουν τη θηλυκή ή αρρενωπή ταυτότητα και τέλος στον ανδρικό φόβο για τη γυναικεία σεξουαλικότητα. Είναι προφανές ότι οι αναλύσεις αυτές έχουν ένα φεμινιστικό χαρακτήρα.

Σύμφωνα με αυτές τις θεωρίες στις ταινίες τρόμου, η γυναίκα παρουσιάζεται σαν ένα παθητικό αντικείμενο του βλέμματος και της οπτικής ικανοποίησης του άνδρα πρωταγωνιστή και κατά συνέπεια του θεατή. Στον κινηματογράφο δηλαδή, ο ενεργητικός ρόλος ανήκει αποκλειστικά στον άνδρα πρωταγωνιστή. Η ίδια δεν δικαιούται να εκφράσει την δική της οπτική, τη δική της δηλαδή επιθυμία. Στις ταινίες τρόμου το γυναικείο βλέμμα, η γυναικεία δηλαδή ερωτική επιθυμία, τιμωρείται με βασανισμό και θάνατο. Η μόνη γυναίκα που ξεφεύγει από αυτούς τους κανόνες είναι η γυναίκα που επιζεί και πολλές φορές αντιμετωπίζει το τέρας των ταινιών σωματικού τρόμου. Το γεγονός ότι σε ορισμένες ταινίες τρόμου η ηρωίδα είναι γυναίκα δεν καθιστά τις ταινίες αυτές πιο φεμινιστικές. Αντίθετα, η γυναίκα- ηρωίδα τελικά σκοτώνει το τέρας γιατί κατά τη διάρκεια του έργου έχει εγκαταλείψει κάποια από τα στοιχεία που ορίζουν τη θηλυκή της ταυτότητα. Για παράδειγμα, η ηρωίδα των ταινιών τρόμου είναι η μοναδική ίσως γυναίκα του έργου που είναι σεξουαλικά ανενεργή³². Από την άλλη έχει προσλάβει μερικά από τα ανδρικά χαρακτηριστικά όπως το βλέμμα και την

28. Mulvey L., 1989

29. Williams L., 1996, σσ. 15-34

30. Creed B., 1996, σσ. 35-65

31. Clover J.C., 1996, σσ.66-11343.

32. Clover J.C., 1996, σ. 86

ενεργητικότητα. Η Clover, μάλιστα, ισχυρίζεται ότι η ηρωίδα και το τέρας έχουν στην ουσία πολλά κοινά στοιχεία. Από τη μια το σώμα της γυναίκας στη δυτική κοινωνία θεωρείται ως ένα βαθμό τερατώδες. Έχει δηλαδή ένα αντιφατικό ρόλο, καθώς είναι ταυτόχρονα επιθυμητό και απδιαστικό. Οι πολλές αλλαγές που υφίσταται το γυναικείο σώμα αλλά και οι εκκρίσεις του (εμμηνόρροια, μητρικό γάλα) δημιουργούν την εικόνα ενός σώματος μη σταθερού και εν δυνάμει απδιαστικού. Η δυτική κοινωνία, λοιπόν, ταυτίζει το φυσιολογικό με ένα ανδρικό λευκό σώμα. Από την άλλη, μια γυναίκα μη παθητική αλλά με δική της επιθυμία και οπτική, για την πατριαρχική κοινωνία είναι εξίσου τερατώδης και επικίνδυνη για την κοινότητα, όσο το ίδιο το τέρας. Και οι δύο, λοιπόν, έχουν προβληματική σεξουαλικότητα. Στην περίπτωση του τέρατος η καταπιεσμένη σεξουαλικότητα οδηγεί στη βία, ενώ η ηρωίδα αποφεύγει τις σχέσεις που μπορεί να οδηγήσουν στην ερωτική επαφή, αιωρούμενη σε ένα μεταβατικό στάδιο. Η ηρωίδα, δηλαδή, βλέπει στο τέρας τον εαυτό της μέσα από ένα παραμορφωτικό καθρέπτη³³. Διαπιστώνει κατά κάποιο τρόπο σε τι θα οδηγηθεί εάν δεν αποδεχτεί τον ρόλο της ως αντικείμενο του πόθου και την παθητική σεξουαλικότητα³⁴. Εάν επιχειρήσει να αντισταθεί στις κοινωνικές επιταγές μετατρέπεται σε τέρας γιατί θέτει σε κίνδυνο την κοινωνική ισορροπία.

Η φεμινιστική θεωρία επιχειρεί μια ακόμα κριτική στις ταινίες σωματικού τρόμου. Υποστηρίζει ότι οι ταινίες αυτές δεν εκφράζουν το φόβο αποκλειστικά απέναντι στη γυναικεία σεξουαλικότητα αλλά γενικότερα απέναντι στη σεξουαλικότητα που δεν σχετίζεται με την αναπαραγωγική διαδικασία και θέτει σε κίνδυνο την πυρηνική οικογένεια, το θεμέλιο λίθο της σύγχρονης κοινωνίας. Σχεδόν κάθε ταινία αυτού του είδους εμπεριέχει ένα στιγμιότυπο κατά το οποίο δολοφονείται ένα ζευγάρι (άνδρας και γυναίκα μαζί) που είτε ετοιμάζονται είτε μόλις έχουν κάνει σεξ. Το κοινό στοιχείο σε αυτές τις περιπτώσεις δεν είναι μόνο η εκφρασμένη σεξουαλικότητα αλλά το γεγονός ότι το σεξ των ζευγαριών αυτών είναι "παράνομο". Το σεξ, δηλαδή, δεν πραγματοποιείται μέσα στα νόμιμα δεσμά της οικογένειας και δεν αποσκοπεί στην τεκνοποίηση αλλά μόνο στην ηδονή. Στο *Halloween* (Carpenter J.,

33. Williams L., 1996, σ. 31

34. Clover J.C., 1996, σ. 95

1978) ο μικρός αδελφός σκοτώνει την αδελφή του που πριν λίγο είχε κοιμηθεί με το αγόρι της στο πατρικό σπίτι από όπου απουσιάζουν οι γονείς. Η αδελφή του οφείλει να τιμωρηθεί γιατί παραβιάζει το οικογενειακό άσυλο και την πατρική εξουσία εκφράζοντας μια σεξουαλικότητα ελεύθερη. Στο *Psycho* (Hitchcock Al., 1960) η Marion δολοφονείται γιατί διατηρεί παράνομη κρυφή ερωτική σχέση. Στο *Dressed to Kill* (De Palma B., 1980) η πρώτη γυναίκα σκοτώνεται αφού έχει κάνει έρωτα με έναν άγνωστο, προδίδοντας τον άνδρα της. Στη συνέχεια του *Halloween* δολοφονείται η νοσοκόμα που ετοιμάζεται να κάνει έρωτα με έναν από τους ασθενείς της. Παραδείγματα τέτοιου τύπου είναι πραγματικά πολυάριθμα. Στην ουσία το τέρας τιμωρεί την εκτός γάμου σεξουαλική δραστηριότητα που στόχο έχει μόνο την ηδονή και όχι την τεκνοποίηση. Το σεξ αυτό αντί να ενισχύσει τους δεσμούς και τον κοινωνικό πυρήνα, την οικογένεια, απειλεί να τον καταλύσει. Η επαναφορά της τάξης έρχεται με την εξολόθρευση του τέρατος αφού όμως έχουν τιμωρηθεί οι παραβάτες.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της λογικής είναι το θρίλερ *Fatal Attraction* (Lyne A., 1987). Ο Dan Gallagher τιμωρείται για την εξωσυζυγική του σχέση και την παράνομη ερωτική επιθυμία, αν και άνδρας. Πληρώνει ακριβά με αγωνία και τρομοκρατία την σεξουαλική του απόλαυση. Ωστόσο, η παράνομη ερωμένη του, η Alex Forrest, η γυναίκα που εκφράζει ελεύθερα και ενεργητικά την ερωτική της επιθυμία και φυσικά θέτει τον θεσμό της οικογένειας σε κίνδυνο είναι αυτή που παρουσιάζεται ως το Άλλο, ο εξωτερικός εχθρός, το τέρας. Χαρακτηριστική είναι η σκηνή της δολοφονίας της όπου ως πραγματικό τέρας με υπερφυσικές δυνάμεις ζωντανεύει ξανά και ξανά για να απειλήσει το παντρεμένο ζευγάρι. Με την εξόντωσή της, η αφήγηση κλείνει με την επαναφορά της τάξης. Η συγκεκριμένη ταινία κρίθηκε ιδιαίτερα συντηρητική και αντι-φεμινιστική³⁵. Βγήκε στους κινηματογράφους το 1987 στην εποχή που το πρόβλημα του Aids είχε αποκτήσει μεγάλη δημοσιότητα και είχε δημιουργήσει ευνοϊκές συνθήκες για την ανάπτυξη ενός νέο-συντηρητισμού³⁶.

Στο *Aliens* (Cameron J., 1986) το οποίο μπορεί να θεωρηθεί ένα υβρίδιο επιστημονικής φαντασίας

35. Pym J.(επιμ.), 2001, σ. 355

36. Sharett Ch., 1996, σσ. 257-277

και ταινίας τρόμου η επαναφορά της τάξης συντελείται με τη διάσωση μιας πυρηνικής οικογένειας, της Ripley, του άνδρα αξιωματικού, και ενός μικρού κοριτσιού. Αντίθετα, στο *Alien*³ (Fincher D.,1992) ενώ υπάρχουν οι προϋποθέσεις για το σχηματισμό μιας οικογένειας - η Ripley ερωτεύεται το γιατρό της φυλακής- η ηρωίδα αυτοκτονεί γιατί το σώμα της θα γεννήσει όχι ένα φυσιολογικό παιδί αλλά το νέο τέρας - Alien. Η παρωδία μιας φυσιολογικής οικογένειας δεν είναι αποδεκτή.

Τέτοιου είδους φεμινιστικές αναλύσεις επικρίνουν το έργο του Cronenberg με δύο τρόπους. Πρώτον, ισχυρίζονται ότι τα έργα του εκφράζουν το φόβο για τη γυναικεία σεξουαλικότητα, παρουσιάζοντας το γυναικείο σώμα και την γυναικεία ερωτική επιθυμία ως τερατώδεις. Δεύτερον,

υποστηρίζουν ότι οι σωματικές παραμορφώσεις που προκύπτουν από τη σεξουαλικότητα, όπως παρουσιάζονται από τον σκηνοθέτη, στην ουσία είναι η τιμωρία για την ανεξέλεγκτη σεξουαλικότητα που θέτει σε κίνδυνο οικογενειακούς δεσμούς. Ακόμα όμως και εάν ο Cronenberg δημιουργεί εικόνες απωθητικές και τρομακτικές σε σχέση με τη σεξουαλικότητα, θα φανεί παρακάτω ότι την θεωρεί επαναστατική δύναμη που μπορεί να επιφέρει ριζικές αλλαγές στην κοινωνία. Αντί δηλαδή, οι εικόνες του να εκφράζουν το συντηρητικό φόβο που του



Το φαλλικό έμβολο το οποίο βγαίνει από τη μασχάλη της πρωταγωνίστριας και ρουφά αίμα στο *Rabid*



προσάπτει η φεμινιστική κριτική, μεταφέρουν ιδέες πιο προοδευτικές.

Κατά τις φεμινιστικές θεωρίες ταινίες του Cronenberg όπως το *Shivers*, το *Brood* και το *Rabid* εκφράζουν το φόβο για τη γυναικεία σεξουαλικότητα³⁷. Σύμφωνα με τη λογική αυτή στο

37. Creed B., 1996, σσ. 66-113 και Creed B., 1996, σσ.35-65

Shivers το γυναικείο σώμα και η ακόρεστη γυναικεία σεξουαλική επιθυμία γίνονται η αιτία να διαδοθεί ένα καταστροφικό παράσιτο στην πόλη όπου διαδραματίζεται η ταινία. Στο *Brood* αντιμετωπίζεται ο ανδρικός φόβος για τη διαδικασία της γέννας αλλά και για μια γυναίκα που μπορεί να γεννήσει χωρίς την ανδρική συμβολή. Οι καρποί της πρωταγωνίστριας, που προέρχονται από παρθενογένεση, κατευθύνονται στο φόνο από τον θυμό, την οργή και τη ζήλια της μητέρα τους. Στο *Rabid*, τέλος, η ηρωίδα αναπτύσσει ένα φαλλικό έμβολο κάτω από τη μασχάλη της και ρουφώντας το αίμα άλλων ανθρώπων, ασυνείδητα τους μεταδίδει μια μορφή λύσσας. Η ηρωίδα (την υποδύεται η Merlin Chambers γνωστή πορνο-σπαρ της εποχής και κατά συνέπεια μεταφέρει ερωτικούς συνειρμούς στο ρόλο) ελκύει τα θύματά της με έμμεσες σεξουαλικές υποσχέσεις. Κατά τη φεμινιστική κριτική στις συγκεκριμένες ταινίες οι γυναίκες εμφανίζονται σαν τέρατα λόγω της σωματικής τους παραμόρφωσης αλλά και εξαιτίας της ακόρεστης σεξουαλικής τους επιθυμίας (*Shivers*), της αναπαραγωγικής τους ικανότητας (*Brood*) ή με το να μετατρέπονται σε φαλλικές γυναίκες και να αποκτούν ένα ενεργητικό ρόλο στο σεξ (*Rabid*). Ο χαρακτηρισμός, όμως, του τέρατος δεν αποδίδεται μόνο στο μη φυσιολογικό, σε αυτό δηλαδή που είτε δεν έχει “φυσιολογική” μορφή ή δεν έχει “φυσιολογική” συμπεριφορά. Είθισται το τέρας να είναι απειλητικό, επικίνδυνο και καταστροφικό, ένας χαρακτήρας σαφώς αρνητικός που προκαλεί την απδία αλλά και την εκθρότητα του θεατή.

Σε αντίθεση, όμως με αυτό που υποστηρίζει η φεμινιστική κριτική οι αρνητικοί χαρακτήρες σε αυτά τα έργα είναι άνδρες -επιστήμονες. Οι γυναίκες που αναφέρθηκαν παραπάνω, στα έργα αυτά, είναι σε μεγαλύτερο βαθμό θύματα πειραμάτων και δημιουργήματα ανδρών, παρά αρνητικοί χαρακτήρες. Ως θύματα ενός ατυχούς πειράματος δημιουργούν συναισθήματα συμπάθειας και λύπης στον θεατή και όχι τόσο αντιπάθειας. Αντίθετα, εάν κάποιος υποχρεωθεί να ορίσει τους αρνητικούς χαρακτήρες του Cronenberg θα πρέπει να καταφύγει σε πρόσωπα που ελάχιστα εμφανίζονται στην οθόνη και δεν προλαβαίνουν να προκαλέσουν είτε τα θετικά είτε τα αρνητικά συναισθήματα των θεατών. Οι πραγματικά αρνητικοί χαρακτήρες είναι στο *Shivers* ο ιατρός που έκανε πειράματα στην ερωμένη του, στο *Rabid* ο χειρουργός που εφάρμοσε μια επαναστατική τεχνική στη Ρόουζ χωρίς να

περιμένει τα δυσμενή αποτελέσματα που ακολούθησαν και στο *Brood* ο ψυχολόγος που μετατρέπει τους ψυχικά ασθενείς του σε θέαμα προτρέποντας τους να σωματικοποιήσουν τα ψυχικά τους τραύματα. Την ηθική ευθύνη των καταστροφών που θα πακολουθήσουν τη φέρουν αυτοί. Η φεμινιστική κριτική ενδεχομένως παραβλέπει τους χαρακτήρες αυτούς γιατί γρήγορα εξαφανίζονται από την οθόνη. Αντίθετα όλο το έργο είναι αφιερωμένο στις γυναίκες -θύματά τους. Όπως θα φανεί παρακάτω τον Cronenberg δεν τον ενδιαφέρει η παραδοσιακή διάκριση του καλού-κακού και για τον λόγο αυτό δεν αφιερώνει περισσότερο κινηματογραφικό χρόνο στους πραγματικά αρνητικούς χαρακτήρες των ταινιών του.

Πρέπει επίσης, εδώ να σημειωθεί ότι υπάρχουν τουλάχιστον ισάριθμες ταινίες του Cronenberg όπου τα τέρατα-θύματα της πειραματικής επιστήμης είναι άνδρες (*Scanners, Videodrome, Dead Ringers, The Fly*). Η Lianne MacLarty³⁸, επιχειρώντας μια φεμινιστική προσέγγιση, αιτιολογεί το γεγονός αυτό διακρίνοντας τις ταινίες του Cronenberg σε δύο κύριες κατηγορίες τις οποίες συνδέει και με το φύλο. Από τη μια πλευρά τοποθετεί το "σωματικό τρόμο" (με την ίδια σχεδόν έννοια που δόθηκε παραπάνω) ο οποίος στηρίζεται στο γυναικείο σώμα. Στην κατηγορία αυτή ανήκουν το *Rabid, Brood, Shivers*. Στην άλλη κατηγορία βρίσκεται ο "εγκεφαλικός τρόμος" (εάν μπορεί να δοθεί ο χαρακτηρισμός αυτός) ο οποίος βασίζεται σε σενάρια "εισβολών" στο ανδρικό μυαλό. Εκεί κατατάσσει το *Videodrome, Scanners* και σε ένα βαθμό το *Dead Zone*. Στο *Videodrome* εισβάλλει στο μυαλό του ήρωα ένα τηλεοπτικό σήμα και τον καθιστά πειθήνιο όργανο άλλων. Στο *Scanners* τα μυαλά των τηλεπαθητικών ανδρών κυριαρχούνται από τις σκέψεις και τις επιθυμίες άλλων σε βαθμό που οι ίδιοι δεν μπορούν να "ακούσουν" τη δική τους προσωπική "φωνή". Στο *Dead Zone* μετά από ένα μακροχρόνιο κώμα το μυαλό του ήρωα κατακλύζεται από μελλοντικά οράματα. Στις περιπτώσεις αυτών των ταινιών ο άνδρας εκθηλώνεται καθώς είτε το μυαλό του είτε το σώμα του διαπερνάται από κάτι Ξένο. Με τον τρόπο αυτό χάνει τον ενεργητικό του χαρακτήρα και μετατρέπεται σε ένα παθητικό

38. MacLarty L., 1996,σ.232

δέκτη. Σύμφωνα με τη φεμινιστική θεωρία η πληρέστερη απεικόνιση του άνδρα που αποκτά γυναικεία χαρακτηριστικά εμφανίζεται στο *Videodrome*: μια σχισμή ανοίγει στην κάτω κοιλιακή χώρα του πρωταγωνιστή. Το άνοιγμα αυτό είναι ένα συμβολικό αιδοίο, στο οποίο εισχωρεί ένα όπλο, δηλαδή ένα φαλλικό σύμβολο. Με τον τρόπο αυτό η Lianne MacLarty υποστηρίζει ότι οι έντονες σκηνές βίας και η πρόκληση του αισθήματος της απτίας στηρίζονται πάντοτε στο γυναικείο σώμα (πρώτη κατηγορία έργων του Cronenberg), καθώς το γυναικείο σώμα στη δυτική κοινωνία περιέχει ήδη τον τρόμο καθώς, όπως ειπώθηκε και παραπάνω, δεν είναι αποδεκτό ως εντελώς φυσιολογικό³⁹. Αντίστροφα στα υπόλοιπα έργα του σκηνοθέτη όπου τα τέρατα είναι οι άνδρες η κριτικός υποστηρίζει ότι ο τρόμος ξεκινάει από την μετατροπή του άνδρα σε γυναίκα. Στην περίπτωση αυτή ο τρόμος είναι εγκεφαλικός και όχι σωματικός γιατί το ανδρικό σώμα δεν προκαλεί τον φόβο για τη δυτική σκέψη με τον ίδιο τρόπο όπως το θηλυκό⁴⁰. Η Lianne MacLarty, λοιπόν, επιχειρεί αυτή τη διχοτόμηση του έργου του Cronenberg για να υποστηρίξει ότι ο σκηνοθέτης στο σύνολο του έργου του περνάει τα αντι-φεμινιστικά, συντηρητικά μηνύματα εντασσόμενος πλήρως στην παράδοση του σωματικού τρόμου.

Η σύνδεση, όμως, του "σωματικού τρόμου" με τη γυναίκα και του "εγκεφαλικού τρόμου" με τον άνδρα είναι αβάσιμη. Σε πολλές ταινίες ο τρόμος ξεκινά από την παραμόρφωση του ανδρικού σώματος. Στο *Brood*, ο πρώτος χαρακτήρας που παρουσιάζεται με έντονες σωματικές παραμορφώσεις, εξαιτίας της επαναστατικής μεθόδου ψυχανάλυσης, είναι ένας άνδρας. Στο *Shivers* παραμορφωμένο και τερατώδες είναι το οποιοδήποτε σώμα στο οποίο κολλά το παράσιτο είτε αυτό είναι γυναικείο είτε ανδρικό. Στο *Videodrome* και το *The Fly* τα κεντρικά πρόσωπα των οποίων τα σώματα υφίστανται τρομακτικές μεταβολές είναι άνδρες. Είναι λοιπόν, προφανές πως ο Cronenberg δεν παρουσιάζει αποκλειστικά το γυναικείο σώμα σαν πηγή τρόμου αλλά διατηρεί την ίδια αντιμετώπιση γενικότερα και για το ανδρικό και το γυναικείο σώμα. Το θέμα, συνεπώς του σκηνοθέτη δεν είναι η διάκριση των φύλων και ο φόβος για το γυναικείο σώμα και τη γυναικεία σεξουαλικότητα

39. MacLarty L., 1996, σσ.232-8

40. MacLarty L., 1996, σσ.241-247

αλλά το ανθρώπινο σώμα, η σεξουαλικότητα γενικότερα, και οι μεταλλάξεις. Σε ταινίες του όπως το *Dead Zone* και το *Dead Ringers*, όπου ο τρόμος που δημιουργεί είναι περισσότερο εγκεφαλικός, δεν απομακρύνεται από τον σωματικό τρόμο επειδή χειρίζεται ανδρικές ιστορίες με άνδρες πρωταγωνιστές αλλά επειδή μετατοπίζει το κέντρο του ενδιαφέροντος του από το σώμα σε άλλα θέματα. Η σύμφωνα με τη Lianne MacLarty διάκριση των έργων του Cronenberg σε δύο κατηγορίες και η σύνδεση των κατηγοριών αυτών με τη φεμινιστική κριτική δεν είναι δόκιμη.

Η φεμινιστική κριτική συνδέει τον τρόμο με την έκφραση της ερωτικής επιθυμίας. Η γυναίκα δηλαδή, που είναι σεξουαλικά ενεργή τιμωρείται. Σε ταινίες σωματικού τρόμου, θύματα του τέρατος μπορεί να είναι και άνδρες και γυναίκες. Ενώ όμως, ο φόνος ενός άνδρα συνήθως συμβαίνει έξω από το κάδρο, ο θάνατος μιας γυναίκας καταλαμβάνει αρκετό κινηματογραφικό χρόνο. Ο θεατής δηλαδή έχει το χρόνο να γίνει μάρτυρας και να συνειδητοποιήσει την τιμωρία της γυναίκας. Στον Cronenberg η σύμβαση αυτή δεν υφίσταται. Στο *Rabid*, ωστόσο, εάν κάποιοι τιμωρούνται για τη σεξουαλική τους επιθυμία αυτοί είναι οι άνδρες που έλκονται από τις σεξουαλικές υποσχέσεις της Rose. Αυτοί τελικά, κολλάνε τη θανατηφόρα λύσσα που η Rose άθελά της μεταφέρει. Ο θάνατος της ηρωίδας συμβαίνει στο τέλος της ταινίας και ο θεατής δεν τον βλέπει ποτέ. Στο *Dead Ringers* η ερωτική επιθυμία του ενός αδελφού για τη διάσημη ηθοποιό καταστρέφει τελικά και τα δύο αδέρφια. Στο *Videodrome* η σεξουαλικότητα θα λέγαμε ότι τιμωρείται εξίσου και στον άντρα και στη γυναίκα. Οι ερωτικοί παρτενέρ πεθαίνουν και οι δύο στο τέλος του έργου. Οι θεατές όμως, παρακολουθούν το βάσανο του άνδρα. Η γυναίκα απλώς εξαφανίζεται. Θα μπορούσε λοιπόν, να ειπωθεί ότι στο έργο αυτό υπάρχει η αντιστροφή των συνηθισμένων κανόνων που θέλουν τα έργα σωματικού τρόμου να αντιμετωπίζουν ηδονοβλεπτικά σκηνές βασανισμού γυναικών και να αποφεύγουν την εικονογράφηση του ανδρικού μαρτυρίου.

Αλλά ακόμα και εάν αντιμετωπιστεί το θέμα σύμφωνα με την άποψη που διατυπώθηκε παραπάνω, ότι δηλαδή δεν τιμωρείται η γυναικεία σεξουαλικότητα αλλά ο εκτός κοινωνικά

θεσμοθετημένων κανόνων έρωτας, το εκτός γάμου σεξ, το θεωρητικό αυτό σχήμα δεν μπορεί να ισχύσει στις ταινίες του Cronenberg. Η ιδέα του απελευθερωμένου από κοινωνικές συμβάσεις έρωτα φαίνεται να είναι αρεστή στον σκηνοθέτη, όπως θα φανεί και παρακάτω. Στο *Stereo* ένας παραψυχολόγος κάνει μια σειρά από πειράματα με στόχο να αποδείξει την πολύμορφη σεξουαλικότητα του ανθρώπου και να διερευνήσει τον παράδοξο μηχανισμό του ερωτικού ερεθισμού. Στο *Shivers*, ο γιατρός -επιστήμονας πειραματίζεται με ένα παράσιτο γιατί επιθυμεί να απελευθερώσει τον άνθρωπο από τις ερωτικές, κυρίως, αναστολές του. Ο Cronenberg μάλιστα αναφέρει ότι στις ταινίες του το alter ego του είναι οι επιστήμονες. Ο ίδιος, άλλωστε, στις πρώτες του σπουδές ασχολήθηκε με τις θετικές επιστήμες και τη βιοχημεία⁴¹. Στο *Shivers*, οι άνθρωποι που μολύνονται δεν υποφέρουν από την αρρώστια τους ώστε να θεωρηθεί ότι τιμωρούνται. Απλώς αποκτούν αχαλίνωτη σεξουαλική διάθεση, που σπάει τους οικογενειακούς δεσμούς και τις κοινωνικές συμβάσεις. Στο *Shivers* οι πάντες επιθυμούν τους πάντες μετατρέποντας την πολυκατοικία αρχικά και την πόλη αργότερα σε ένα ατελείωτο σεξουαλικό όργιο. Στην τελευταία μάλιστα σκηνή, που ξεκύνονται στην πόλη για να μεταδώσουν το παράσιτο, τα σημάδια της αρρώστιας τους δεν είναι πλέον εμφανή και οι ίδιοι παρουσιάζονται ωραιοποιημένοι.

Κατά συνέπεια, η πλήρως απελευθερωμένη σεξουαλικότητα, από την τεκνοποιία και από τους κοινωνικούς θεσμούς, δεν φαίνεται να απωθεί ή να τρομάζει τον Cronenberg όπως τους περισσότερους δημιουργούς ταινιών τρόμου. Αντίθετα, τον Cronenberg τον συναρπάζει η αλλαγή που θα μπορούσε να φέρει στη δομή της κοινωνίας μια τέτοια σεξουαλικότητα, όπως και θα αποδειχτεί παρακάτω. Τα έργα του Cronenberg δηλαδή, στην πραγματικότητα δεν εικονογραφούν τον ανδρικό φόβο για την γυναικεία σεξουαλικότητα αλλά αντίθετα απεικονίζουν τη σεξουαλικότητα σαν μια εν δυνάμει καταλυτική δύναμη.

Συμπερασματικά μπορεί να αναφερθεί ότι ο Cronenberg ως σκηνοθέτης -δημιουργός

41. Rodley Ch., 1992, σ.5

κατορθώνει να υπερβεί τους κανόνες του είδους του σωματικού τρόμου. Τα έργα του δεν ακολουθούν τις συμβάσεις για τη δομή και το ιδεολογικό περιεχόμενο των ταινιών του είδους. Επιπλέον οι απόπειρες της φεμινιστικής κριτικής στις ταινίες του Cronenberg σε μεγάλο βαθμό λειτουργούν περιοριστικά και παραπλανητικά. Ακόμα και εάν η φεμινιστική κριτική μπορεί να λειτουργήσει για συγκεκριμένες σκηνές δεν διερευνά το ρόλο που έχουν οι σκηνές αυτές στην αφήγηση και το ευρύτερο περιεχόμενο της ταινίας. Ο απώτερος στόχος των ταινιών δεν είναι να παρουσιάσουν αποκρουστική τη γυναικεία σεξουαλικότητα, ούτε να τιμωρήσουν την σεξουαλικότητα έξω από τα οικογενειακά ή κοινωνικά δεσμά. Υπό αυτές τις συνθήκες όμως προκύπτει μια αντίφαση. Εάν ο σκηνοθέτης είναι θετικά διατεθειμένος απέναντι στη σεξουαλικότητα γιατί επιλέγει να συζητά τα θέματα αυτά μέσα από τρομακτικές ταινίες και αρνητικές σκηνές;

Στο βιβλίο Cronenberg on Cronenberg⁴² ο ίδιος αναφέρει ότι πιστεύει πως η σεξουαλικότητα και ο ερωτισμός μπορεί να λειτουργήσουν σαν μια απελευθερωτική δύναμη που θα αλλάξει τις κοινωνικές δομές, σαν μια επαναστατική κίνηση. Η ιδέα του αυτή ο Cronenberg ομολογεί ότι δεν είναι καθόλου πρωτότυπη. Υπάρχει ήδη στο βιβλίο του Norman O. Brown *Life against Death, The Psychoanalytical Meaning of History*⁴³ από το οποίο έχει σαφώς επηρεαστεί. Στο βιβλίο αυτό, ο Brown διατυπώνει την άποψη ότι μια μη κοινωνικά θεσμοθετημένη και διαμορφωμένη σεξουαλικότητα θα ήταν όμοια με τη σεξουαλικότητα του βρέφους όπως την έχει αναλύσει ο Freud⁴⁴. Θα ήταν δηλαδή, μια σεξουαλικότητα διάχυτη, πολύμορφη και διαστροφική, μη επικεντρωμένη στα γεννητικά όργανα⁴⁵. Αυτού του είδους η σεξουαλικότητα θα αντισσώταν στους κανόνες της καπιταλιστικής κοινωνίας και θα άλλαζε συλλήβδην τις δομές της. Από τη στιγμή που η ερωτική επιθυμία δεν θα συνδεόταν με την τεκνοποίηση και κατά συνέπεια με τα γεννητικά όργανα, αλλά με την απλή ικανοποίηση, η ανάγκη για τη δημιουργία οικογένειας θα καταλυόταν. Η διάκριση

42. Rodley Ch., 1992, σ. 65

43. Brown O.N., 1959

44. Brown O.N., 1959, σσ. 23-39

45. Brown, 1959, σσ. 10-12

των φύλων για τη σύναψη ερωτικών σχέσεων θα ήταν παρωχημένη. Δεν θα υπήρχε πια η διάκριση ανάμεσα σε ομοφυλοφιλικές και ετεροφυλικές σχέσεις. Στο *Shivers*, και στο *Stereo* λοιπόν, στους γιατρούς (το alter ego του Cronenberg, όπως είπαμε παραπάνω) που προσπαθούν μέσω ενός σεξουαλικού παράσιτου ή με βάση μια σειρά από παραψυχολογικά πειράματα να απελευθερώσουν τον άνθρωπο από τις αναστολές του και να οξύνουν τη σεξουαλική του διάθεση, βρίσκεται ο απόηχος των ιδεών του Brown.

Είναι χαρακτηριστικό πως περιγράφει ο σκηνοθέτης τα γυρίσματα του *Shivers*. Αναφέρει ότι ο τόπος στον οποίο έγιναν ήταν τόσο "μικροαστικός" και "καθώς πρέπει" που ολόκληρο το συνεργείο ένωθε την επιθυμία να κάνει κάτι τρελό, να βγει γυμνό στους δρόμους ουρλιάζοντας. Κατά κάποιο τρόπο οι σκηνές που οι μολυσμένοι κάτοικοι εγκαταλείπουν το κτίριο γκρεμίζοντας τις πόρτες εκφράζουν τις επιθυμίες αυτές. Δεν είναι άλλωστε τυχαίο ότι οι Γάλλοι κριτικοί ερμήνευσαν το έργο σαν μια κριτική κατά της μπουρζουαζίας⁴⁶. Ο Cronenberg, λοιπόν, φαίνεται να θεωρεί τη σεξουαλική απελευθέρωση μια επαναστατική, πολιτική σχεδόν, πράξη, η οποία θα αλλάξει τη δομή της κοινωνίας. Το τι κοινωνία, όμως, θα δημιουργηθεί ύστερα από μια τέτοια σεξουαλική απελευθέρωση είναι ένα ερώτημα που παραμένει ανοικτό στο *Shivers* γιατί και ο ίδιος ο δημιουργός αδυνατεί να φανταστεί την νέα μορφή που θα επιφέρει η αλλαγή.

Οι απόψεις αυτές του Cronenberg⁴⁷ αντηχούν το επιχειρήμα του Marcuse στο βιβλίο *Eros and Civilization*⁴⁸. Εκεί ο Marcuse υποστηρίζει ότι

"σε μια απλή κοινωνία υπάρχει ως ένα βαθμό μια σεξουαλική καταπίεση, η οποία είναι απαραίτητη ώστε να εξασφαλισθούν οι αναγκαίες συνθήκες για την οικονομική παραγωγή. Σε καπιταλιστικές, όμως, κοινωνίες υπάρχει υπερ-παραγωγή χάρη στην ανάπτυξη της τεχνολογίας. Σε τέτοια περίπτωση, υπάρχει υπερβολική σεξουαλική καταπίεση επειδή ο καπιταλισμός μπορεί να

46. Rodley Ch., 1992, σ. 50

47. Ο Cronenberg δεν αναφέρει κάπου ότι έχει διαβάσει Marcuse.

48. Marcuse H., 1981

επιτύχει τον έλεγχο μόνο μέσω της σεξουαλικής θεσμοθέτησης. Η αντίδραση έναντι στο καπιταλισμό μπορεί να γίνει με σεξουαλική απελευθέρωση επειδή η δύναμη της λίμπιντο θα απειλούσε τους κανόνες ζωής του πληθυσμού ⁴⁹.

Όμως ενώ για τον Cronenberg η σεξουαλική απελευθέρωση είναι μια επαναστατική δράση και γι' αυτό δεν την αποδοκιμάζει, την παρουσιάζει στα έργα του περισσότερο (*Shivers*, *Stereo*) ή λιγότερο (*Crash*) απωθητική. Γιατί γι' αυτόν η αλλαγή της καθεστηκυίας τάξης οφείλει να είναι πάντοτε τρομαχτική και απωθητική. Αναφέρει ότι:

“όταν κάνεις μια επανάσταση, σε οποιοδήποτε τομέα, συνήθως καταργείς κάτι το καταπιεστικό και άσχημο για να φέρεις στο προσκήνιο κάτι που επίσης είναι απωθητικό. Για να έχει δύναμη η "επαναστατική πράξη" πρέπει για τη μέση κοινωνική τάξη να είναι ένα σοκ, κάτι το άσχημο. Αργότερα οι αντιλήψεις θα αλλάξουν και η μέση τάξη θα ενσωματώσει το απωθητικό σαν κάτι το όμορφο και με αυτό τον τρόπο θα εξουδετερώσει την επιθετική του δύναμη και θα προσπατήσει τον εαυτό της.” ⁵⁰

Ο σκηνοθέτης θα μπορούσε να αναπτύξει το ίδιο επιχείρημα σχεδόν για ολόκληρη την πρώτη περίοδο, καθώς στα έργα αυτά το ανθρώπινο σώμα τραυματίζεται αρρωσταίνει και παραμορφώνεται προκαλώντας σοκ και φρίκη στους θεατές. Κάποιος θα μπορούσε να ισχυριστεί ότι ο Cronenberg χρησιμοποιεί την ίδια μέθοδο με τους σύγχρονους καλλιτέχνες που επιχειρούν να διαπεράσουν την αδιαφορία και την αδράνεια των θεατών τους προσφέροντάς τους τρομακτικά θεάματα. Όπως θα φανεί και παρακάτω, ο Cronenberg μετατρέποντας το ελκυστικό σώμα των όμορφων ηθοποιών του σε τοπίο φρίκης και αποτροπής δημιουργεί μια πρόκληση, όμοια σχεδόν με αυτή των καλλιτεχνών που αυτοτραυματίζονται, υπόκεινται σε εγχειρήσεις και μετατρέπουν το ίδιο τους το σώμα σε φορέα μηνυμάτων.

Για τον Cronenberg, δηλαδή, εάν μια εικόνα είναι αποκρουστική για τον θεατή μπορεί να κρύβει μια επαναστατική δύναμη, μπορεί, δηλαδή, να μεταφέρει μηνύματα αλλαγής. Ο σκηνοθέτης

49. Turner S.B., 1991, σ.16

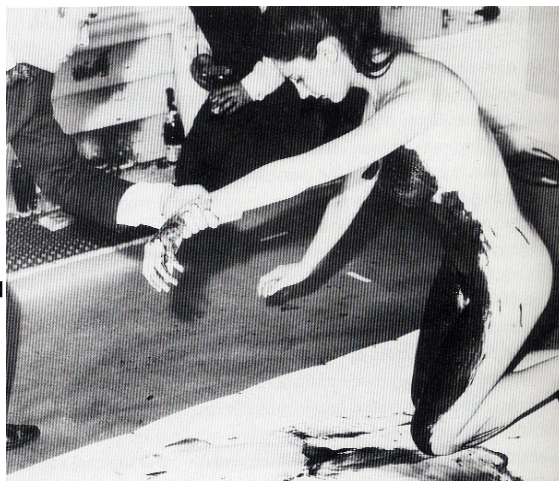
50. Rodley Ch., 1992, σ. 65

δηλώνει όμως ότι μέσα σε αυτή την ασχήμια ο ίδιος βλέπει και κάτι που είναι όμορφο . Ενδεχομένως συζητά για την ομορφιά των νέων δυνατοτήτων και πιθανοτήτων που μπορεί να έρθουν με την αλλαγή. Ο σκηνοθέτης λοιπόν, αποφεύγοντας τη διάκριση ανάμεσα στο καλό και στο κακό, το φυσιολογικό και το τερατώδες (όπως αναφέρθηκε και παραπάνω αλλά και θα αναλυθεί καλύτερα στη συνέχεια) αμφισβητεί τα σαφή όρια ανάμεσα σε αυτές τις έννοιες και προπάντων επιχειρεί να διευρύνει την έννοια του φυσιολογικού. Τονίζει, δηλαδή, ότι η κοινωνία και ο άνθρωπος έχουν μεγάλες δυνατότητες και πιθανότητες αλλαγής και ότι υπό αυτές τις συνθήκες ο ορισμός του τι είναι φυσιολογικό και τι τερατώδες θα έπρεπε να είναι πολύ πιο ελαστικός.

Τα Αίτια των Σωματικών Παραμορφώσεων, τα Αποτελέσματα και οι Συμβολισμοί τους

Τις τελευταίες, κυρίως, δεκαετίες το ανθρώπινο σώμα έχει γίνει δημοφιλές πεδίο έρευνας για πολλές και διαφορετικές επιστήμες (π.χ. κοινωνιολογία, φιλοσοφία, ιστορία της ιατρικής, ιστορία της τέχνης, κτλ.), σε τέτοιο βαθμό μάλιστα ώστε οι ερευνητές να αναρωτιούνται πώς ήταν δυνατόν ένα τόσο αυτόνοτο ζήτημα να μην έχει συζητηθεί νωρίτερα. Στην πραγματικότητα, το σώμα πάντα αποτελούσε μέρος, έστω και έμμεσα, των συζητήσεων των φιλόσοφων. Ίσως, όμως να ήρθε εμφανώς στο προσκήνιο με την ανάπτυξη του φεμινιστικού κινήματος και με το φόβο του Aids. Η

φεμινιστική κριτική μπορεί να εξετάσει κυρίως τον τρόπο με τον οποίο αντιμετωπίζεται το *γυναικείο* σώμα από την κοινωνία, την ιατρική και την τέχνη αλλά μέσα από αυτή τη διαδικασία έδωσε μεγαλύτερη έμφαση στους προβληματισμούς γύρω από το ανθρώπινο σώμα γενικότερα. Το γυμνό ήταν πάντοτε αγαπητό θέμα για τους καλλιτέχνες. Ωστόσο σήμερα το σώμα δεν αποτελεί μόνο αντικείμενο απεικόνισης αλλά το ίδιο



γίνεται πεδίο δράσης της τέχνης. Από τις αρχές του '60 μέχρι σήμερα ξεκίνησε μια πορεία κατά την οποία το σώμα έγινε πρώτα σύνεργο ζωγραφικής - ο Yves Klein χρησιμοποίησε το γυναικείο σώμα σαν πινέλο⁵¹, - και τελικά με τις *δράσεις* και τις *performances* διαφόρων καλλιτεχνών έφτασε το ίδιο

να αποτελεί έργο τέχνης. Η Orlan, για παράδειγμα, επεμβαίνει στο πρόσωπο της με πλαστικές εγχειρήσεις (Αυτοϋβρισμός, 1993)



51. Ρηγοπούλου Π., 2003, σ.428

και καλεί τους θεατές να γίνουν μάρτυρες όχι μόνο της εγχείρησης αλλά και του τελικού παραμορφωτικού αποτελέσματος⁵².

Μέσα σε αυτό, λοιπόν, το χρονικό διάστημα κατά το οποίο οι προβληματισμοί γύρω από το σώμα βρέθηκαν στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος και για τις επιστήμες αλλά και για την τέχνη, ο Cronenberg ίσως να είναι ο μοναδικός σκηνοθέτης που με τόσο μεγάλη εμμονή γράφει σενάρια και σκηνοθετεί ταινίες των οποίων ο θεματολογικός πυρήνας είναι το σώμα, οι πιθανές παραμορφώσεις και η σεξουαλικότητά του, όπως ομολογεί άλλωστε και ο ίδιος⁵³. Είναι, λοιπόν, παράδοξο το γεγονός ότι ακόμα και αν οι ερευνητές εύκολα συνδέουν τις ταινίες του Cronenberg⁵⁴ με το σώμα σπάνια τελικά συζητούν τους συμβολισμούς του σώματος και των παραμορφώσεών του στο έργο του σκηνοθέτη.

Η αλλαγή του ανθρώπινου σώματος είναι παρούσα άμεσα ή έμμεσα σε όλα τα έργα του Cronenberg και όπως θα φάνει παρακάτω, αυτή η ίδια η διαδικασία της μεταμόρφωσης είναι η πιο σημαντική εικόνα- σύμβολο που σχηματίζει ο σκηνοθέτης. Κατά περίπτωση οι αιτίες της παραμόρφωσης του σώματος αλλάζουν. Οι αιτίες αυτές κρύβουν τους δικούς τους συμβολισμούς και συνειρμούς που σχετίζονται με τις δημοφιλείς κοινωνικές και φιλοσοφικές θεωρίες της εποχής στην οποία φτιάχτηκε η ταινία αλλά και με ορισμένους από τους σταθερούς και διαχρονικούς προβληματισμούς του σκηνοθέτη.

Σε όλες τις περιπτώσεις οι αλλαγές του σώματος είναι σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό αποκρουστικές για τον θεατή. Εντάσσονται πάντοτε στο ίδιο πνεύμα της πρόκλησης ενάντια στο κοινωνικά αποδεκτό. Θα μπορούσε συνεπώς να ειπωθεί ότι η κάθε παραμόρφωση μπορεί να είναι μια διαφορετική πτυχή της ίδιας κατ' ουσίαν πρόκλησης. Της επίθεσης ενάντια στο κοινωνικά αυτονόητο και αποδεκτό, ενάντια στο κοινώς εννοούμενο όμορφο και φυσιολογικό.

52. Ρηγοπούλου Π., 2003, σ.459

53. Porton R., 1999, σ.2

54. Παραθέτω άρθρα που εμπεριέχουν την έννοια του σώματος στους τίτλους τους και αναφέρονται φυσικά στο έργο του Cronenberg Testa Bart: Technology's body: Cronenberg, genre and the Canadian ethos, Gallo Domenico: La nuova carne. Il cinema della mutazione e le tentazioni iperealiste, Psychoplasmics: Body Mutation and Dualism in the films of David Cronenberg

1. Η Πληγή και η Ερωτική Γοητεία της

Η πληγή ως τρόπος παραμόρφωσης του ανθρώπινου σώματος εμφανίζεται κυρίως στο *Crash*. Σε μεγάλο βαθμό συνδέεται με τον ερωτισμό και στην ουσία αποτελεί τη συνέχεια της συζήτησης για την παρουσίαση της σεξουαλικότητας στα έργα του Cronenberg. Στο έργο αυτό το κέντρο του θεματικού βάρους δεν είναι μόνο η σεξουαλική απελευθέρωση ως επαναστατική δύναμη αλλά και το τραυματισμένο σώμα ως ερωτικά επιθυμητό. Στο *Crash* η πληγή είναι το νέο σεξουαλικό όργανο. Η πρόταση αυτή του σκηνοθέτη είναι μια πρόκληση ενάντια στη σύγχρονη κοινωνία η οποία είναι σαφώς προσανατολισμένη σε ένα σωματικό πρότυπο νεανικό, χωρίς στίγματα. Επιπλέον, ο Cronenberg επιλέγει την πληγή γιατί είναι μια εικόνα-μεταφορά με ισχυρή παράδοση. Επιχειρεί, δηλαδή, να φέρει στο προσκήνιο τους συμβολισμούς και προπάντων τους ερωτικούς συνειρμούς που έχει για τον δυτικό πολιτισμό η πληγή σε ασυνείδητο επίπεδο.

Το *Crash* περιέχει συγκεντρωμένα σχεδόν όλα τα αγαπημένα μοτίβα του σκηνοθέτη: το σώμα, τη σεξουαλικότητα, την τεχνολογία. Η ιστορία βασίζεται στην ζωή ενός ζευγαριού. Οι δύο σύζυγοι αναζητούν διαρκώς την ερωτική διέγερση μέσα και έξω από τα πλαίσια του γάμου τους, προσπαθώντας να δώσουν χρώμα σε μια υποτονική ζωή και σχέση που μοιράζονται. Ένα οδυνηρό τροχαίο ατύχημα του συζύγου δημιουργεί τις κατάλληλες συνθήκες ώστε να αντιληφθούν ότι το τραύμα προκαλεί σεξουαλική διέγερση. Σύντομα το ζευγάρι έρχεται σε επαφή με μια ομάδα ανθρώπων και τον ηγέτη τους, που έχει ανακαλύψει ένα νέο τρόπο σεξουαλικής διέγερσης ο οποίος συνδέεται με τα τροχαία δυστυχήματα. Αυτός ο νέος τρόπος αποκτά ιδιαίτερη ένταση γιατί συνδυάζει τον έρωτα (= ζωή) με τον κίνδυνο και τον θάνατο, καθώς ένα ατύχημα μπορεί, φυσικά, να είναι και μοιραίο. Το αποτέλεσμα είναι ότι το ανθρώπινο σώμα αλλάζει μέσω των πληγών, και των ουλών αποκτώντας νέα σεξουαλικά όργανα. Ταυτόχρονα όμως, το σώμα στο *Crash* συνενώνεται με τη μηχανή. Στο στήθος ενός από τους ήρωες μένει το αποτύπωμα του τιμονιού εξαιτίας της δύναμης της

πρόσκρουσης του τροχαίου ατυχήματος. Ολόκληρο το σώμα της Gabriela στηρίζεται από ένα μηχανικό κορσέ (ο κορσές από μόνος του έχει μια φετιχιστική και ερωτική σημασία σαν ένδυμα) και τα πόδια της βρίσκονται εγκλωβισμένα μέσα σε μεταλλικούς νάρθηκες. Τα μηχανικά εξαρτήματα, οι πληγές και οι ουλές γίνονται τα νέα σεξουαλικά φετίχ των ηρώων και αντικαθιστούν τα συνηθισμένα ερωτικά όργανα. Εδώ δηλαδή οι θεατές, γίνονται μάρτυρες διαφορετικών συνθηκών όπου συνδυάζεται η σεξουαλική απελευθέρωση με στοιχεία παραμόρφωσης του σώματος και αυτοτραυματισμού. Ο έρωτας αποδεσμεύεται από την τεκνοποιία και κατά συνέπεια από τον οικογενειακό θεσμό. Παύει να στηρίζεται στις παραδοσιακές ερωτογενείς ζώνες του ανθρώπινου σώματος και γίνεται πολύμορφος. Οι ήρωες όμως του *Crash*, δεν διαθέτουν την διάχυτη σεξουαλικότητα που περιγράφει ο Freud και ο Brown αλλά απλώς μεταφέρουν το κέντρο του σεξουαλικού ενδιαφέροντος στις πληγές και τα

μηχανικά εξαρτήματα που στηρίζουν το σώμα. Η διάκριση των φύλων λοιπόν δεν έχει πια νόημα. Όλοι οι ήρωες στην αρχή του έργου παρουσιάζονται ως ετερόφυλοι. Οι ερωτικές περιπτώσεις



διαδραματίζονται

Ο ήρωας αντιμετωπίζει την πληγή στο πόδι της Gabriella σαν ένα ερωτικό όργανο στο *Crash*

ανάμεσα σε άτομα διαφορετικού φύλου. Καθώς όμως, η πληγή αντικαθιστά τα γενετικά όργανα ως επίκεντρο του ερωτικού ενδιαφέροντος, το φύλο του ερωτικού συντρόφου δεν έχει πια σημασία.

Μέχρι το τέλος της ταινίας οι ήρωες εμπλέκονται σε ομοφυλοφιλικές σεξουαλικές πράξεις. Η επιλογή σεξουαλικού παρτενέρ του ίδιου ή του έτερου φύλου δεν μπορεί πια να τους προσδιορίσει ως ετερόφυλους ή ομοφυλόφιλους γιατί στην ερωτική πράξη, που στηρίζεται στις πληγές και τα

μηχανικά μέρη, το φύλο δεν έχει πια καμία σημασία. Η εξέλιξη αυτή αντικατοπτρίζει πειστικά τις θεωρίες του Brown για την πολύμορφη σεξουαλικότητα αλλά και για την κατάργηση της διάκρισης των φύλων.

Το *Shivers* (1975), και το *Stereo* (1969) τα οποία είναι σαφώς επηρεασμένα από τις θεωρίες της σεξουαλικής επανάστασης του Brown⁵⁵ και του Marcuse⁵⁶ φτιάχτηκαν την εποχή που ακριβώς τέτοιες ιδέες είχαν μεγάλη δημοτικότητα. Αντίθετα το *Crash* (1996) βγήκε στις αίθουσες σχεδόν 20 χρόνια μετά. Ενώ λοιπόν, στο *Shivers* και στο *Stereo* η ταινία επικεντρώνεται στη σεξουαλική απελευθέρωση στο *Crash* οι ήρωες από την αρχή της ταινίας έχουν πιο ελεύθερες σχέσεις, έξω από τα δεσμά του γάμου. Αργότερα ανακαλύπτουν μια νέα μορφή σεξουαλικότητας και δημιουργούν ένα νέο σώμα μέσω των τροχαίων ατυχημάτων για να την εκφράσουν. Το θεματικό βάρος του *Crash* βρίσκεται στο τραυματισμένο, παραμορφωμένο και μηχανικό σώμα και όχι πια στη σεξουαλικότητα που εκφράζεται έξω από τα δεσμά του γάμου και σε αντιδιαστολή με τους κοινωνικούς θεσμούς. Γιατί όμως το τραυματισμένο σώμα να είναι το σεξουαλικά ελκυστικό σώμα; Γιατί η πληγή να είναι το εναλλακτικό ερωτικό όργανο;

Ειπώθηκε παραπάνω ότι ο πρώτος στόχος του Cronenberg είναι να οδηγήσει τους θεατές πέρα από τη δική τους φαντασία, πέρα από αυτό που θεωρούν φυσιολογικό και αποδεκτό. Σε μια συνέντευξη του άλλωστε ο σκηνοθέτης, επισημαίνει ότι οι περισσότεροι άνθρωποι θεωρούν το εσωτερικό του σώματος απδιασπικό. Κατά την άποψη του αυτό σημαίνει ότι *δεν είναι αποδεκτή η αισθητική του σώματος στο σύνολο της, ότι δεν έχουμε αποδεχτεί τους εαυτούς μας, τους φυσικούς εαυτούς μας*⁵⁷. Η πληγή είναι η διόδος και η αποκάλυψη του εσωτερικού του σώματος. Θα μπορούσε, λοιπόν, να ειπωθεί ότι ο Cronenberg παρουσιάζει το τραυματισμένο σώμα ως πιθανά σεξουαλικά ελκυστικό σε αντιπαράθεση με αυτό που υπό κανονικές συνθήκες θεωρείται ερωτικό. Στην

55. Brown O.N., 1959

56. Marcuse H., 1981

57. Corliss R., Insides Out <http://www.time.com/time/magazine/intl/article/0,9171,1107990419-23702,00.html>

αισθητική που κυριαρχεί σήμερα και προβάλλεται μέσα από διαφημίσεις, το σώμα είναι πάντοτε λεπτό, σφριγηλό, νεανικό και προπάντων "αμόλυντο" από σημάδια του χρόνου ή από πληγές. Ο λόγος που οι περισσότεροι άνθρωποι θεωρούν τις πληγές και τις ουλές αποκρουστικές είναι γιατί και αυτές μπορεί να θεωρηθούν σαν ένα σημάδι εκφυλισμού του δέρματος και κατά συνέπεια του σώματος. Η ουλή όπως και οι ρυτίδες είναι η απόδειξη του χρόνου που περνάει, ενός παρελθόντος, μιας ιστορίας του σώματος. Όλα αυτά τα σημάδια που αποδεικνύουν το γράψιμο του χρόνου είναι μια προοικονομία της σωματικής κατάρρευσης και του θανάτου. Με τον ίδιο τρόπο η πληγή είναι ένα σημάδι εκφυλισμού, το σύμβολο της βίας πάνω στην αδιάσπαστη επιφάνεια του δέρματος και του σώματος, ένα σημάδι δηλαδή θανάτου. Όταν λοιπόν η κοινωνία προσπαθεί να εξαφανίσει τα σημάδια του χρόνου και του επερχόμενου θανάτου επιβάλλοντας νέο τρόπο ζωής (διαίτες, γυμναστήρια) και ελέγχου του σώματος (χειρουργικές παρεμβάσεις, πλαστικές εγχειρήσεις) είναι σχεδόν "επαναστατικό" και "αντιδραστικό" να προτείνει κανείς ένα σώμα τραυματισμένο και σηματοδομένο ως ερωτικά επιθυμητό. Μια τέτοια ιδέα είναι ιδιαίτερα αρεστή στον Cronenberg από τη στιγμή που -όπως ειπώθηκε και παραπάνω- θεωρεί ότι μια νέα αισθητική για να είναι πραγματικά επαναστατική, συνήθως είναι στην αρχή τουλάχιστον αποκρουστική για ευρύ κοινό⁵⁸.

Η αντιμετώπιση του *Crash* από τη λογοκρισία, τους κριτικούς και το κοινό φαίνεται ως ένα βαθμό να δικαιώνει τον Cronenberg στο σημείο αυτό. Το *Crash* προκάλεσε πολλές αντιδράσεις και η διανομή του καθυστέρησε σχεδόν ένα ολόκληρο χρόνο στην Μ. Βρετανία. Χαρακτηρίστηκε βίαιο και πορνογραφικό αν και οι σκηνές του δεν δικαιολογούν τόσο τους χαρακτηρισμούς αυτούς. Ο Cronenberg μάλιστα σε συνέντευξη του αναφέρει ότι πολύ έντονες αντιδράσεις προκάλεσε η ερωτική σκηνή ανάμεσα στον ήρωα και την ανάπηρη, σωματικά παραμορφωμένη Gabriella. Σατιρίζοντας την "politically correct" συμπεριφορά που έχει γίνει μόδα κυρίως στην Αμερική ο Cronenberg απάντησε σε αυτές τις επιθέσεις ρωτώντας εάν θεωρούν προκλητικό και αποκρουστικό το δικαίωμα του

58. Rodley Ch., 1992, σ. 65

ανάπηρου ατόμου στον έρωτα και την ηδονή. Συνέχισε λέγοντας ότι οι άνθρωποι δεν μπορούν να αποδεχτούν ότι ένα σώμα παραμορφωμένο μπορεί να είναι ερωτικό. Θεωρούν ότι ο ερωτισμός ενός τέτοιου σώματος δεν μπορεί να είναι φυσιολογικός αλλά ότι είναι φρικιαστικός.

Προτείνοντας την πληγή ως σεξουαλικό όργανο, ως το νέο ερωτικό φετίχ, ο Cronenberg θέτει σε αμφισβήτηση αυτή την ιδέα καθώς κατά την αντίληψη του δυτικού πολιτισμού το σηματοδεδειγμένο, τραυματισμένο σώμα είναι απωθητικό και γι' αυτό το λόγο μη ερωτικά επιθυμητό. Ο Cronenberg προσδίδει ερωτικές προεκτάσεις στην πληγή και το "ανοικτό" τραυματισμένο σώμα όχι μόνο σαν μια αντίδραση στο κοινωνικά κατεστημένο. Επιλέγει την πληγή ως σύμβολο της πρόκλησής του γιατί αναγνωρίζει ότι το τραύμα έχει έντονο εικονογραφικό παρελθόν στη δυτική τέχνη και ότι προκαλεί έστω και σε ένα ασυνείδητο επίπεδο ερωτικούς σενιριμούς.

Η δυτική τέχνη και ο πολιτισμός πάντα πρόκριναν ως ιδανική έκφραση του ωραίου το υγιές νεανικό και αρτιμελές σώμα. Ο πολιτισμός αυτός εμπνευσμένος από την Αρχαία Ελλάδα βρίσκει στο σώμα του αθλητή το πρότυπο. Ωστόσο, η πληγή υπήρχε πάντοτε στην τέχνη. Στην Ελληνιστική εποχή εμφανίζονται οι πληγωμένοι πολεμιστές Γαλάτες αλλά οι πληγές τους σπάνια καταγράφονταν με γλαφυρότητα. Αντίθετα, στην χριστιανική παράδοση συχνά οι πληγές παρουσιάζονται με τρόπο λεπτομερειακό και γίνονται ένα νόμιμο θέμα



Ελληνιστικό άγαλμα το οποίο παρουσιάζει γαλάτη πολεμιστή που έχει σκοτώσει τη γυναίκα του και αυτοκτονεί ώστε να μην υποδουλωθεί

αναπαράστασης. Οι πληγές του Χριστού, απόδειξη της ανθρώπινης φύσης του, εξυμνούνται. Τα στιγμάτα, τα χαρακτηριστικά τραύματα του Χριστού, θεωρούνται δείγμα αγιότητας και ύψιστη τιμή

όταν εμφανιστούν σε ένα άλλο άνθρωπο. Γύρω από το θέμα των βασανιστηρίων και των τραυμάτων των χριστιανών μαρτύρων αναπτύσσεται μια πλούσια εικονογραφία η οποία κυριαρχεί στη θρησκευτική τέχνη από την εποχή του Βυζαντίου και του Μεσαίωνα ως και σήμερα⁵⁹. Η πλούσια αυτή εικονογραφία του τραυματισμένου σώματος ως ένα βαθμό συμβάδιζε με τη χριστιανική ηθική που αποζητούσε τον εξευτελισμό του σώματος ώστε να είναι εφικτή η εξύψωση του πνεύματος. Κάποιος θα πίστευε ότι οι στόχοι και η ιδεολογία της θρησκευτικής τέχνης θα απέκλειε τον ερωτισμό από την τέχνη. Με αφορμή, όμως, την απεικόνιση χριστιανικών διδαγμάτων οι καλλιτέχνες άρπαξαν την ευκαιρία να δημιουργήσουν αισθησιακές εικόνες οι οποίες "νομιμοποιούνταν" από το θέμα τους⁶⁰. Η γλαφυρή, λεπτομερής και συχνή απεικόνιση ενός σαρκώδους, αισθησιακού και ταυτόχρονα βασανισμένου σώματος μαρτυρεί ότι το τραύμα είχε ίσως και κάποια άλλη γοητεία. Το γλυπτικό σύμπλεγμα που παρουσιάζει το όραμα της Αγ. Θηρεσίας⁶¹ είναι ένα καλό παράδειγμα αυτής της

πιθανής αμφισημίας της πληγής στην χριστιανική εικονογραφία⁶². Η Αγ. Θηρεσία είχε καταγράψει μια σειρά από θεία οράματα. Σε ένα από αυτά ένας Άγγελος την τρυπούσε με ένα βέλος, μεταφέροντάς της την αγάπη του θεού και χαρίζοντάς της ταυτόχρονα ηδονή και οδύνη. Το έργο του Bernini, το οποίο παρουσιάζει το όραμα αυτό, έχει



Bernini, 1644 - 47, Αγ. Τράπεζα της εκκλησίας Santa Maria Della Vittoria, Ρώμη

59. Creed B., 1998, σ. 177

60. Lucie-Smith Ed., 1985, σσ. 90-92

61. Gombrich E.H., 1994, σ. 345

62. Lucie-Smith Ed., 1985, σσ. 92-94

χαρακτηριστεί ως ιδιαίτερα τολμηρό όχι μόνο εξαιτίας της θεατρικής σύνθεσής του αλλά και για την έκφραση που ο καλλιτέχνης έχει δώσει στο πρόσωπο της αγίας.

Η έκσταση είναι εμφανής στα χαρακτηριστικά της και κάποιος εύκολα θα μπορούσε να υποθέσει ότι στα ανεστραμμένα μάτια και στο μισάνοιχτο στόμα της, αποτυπώνεται στην πραγματικότητα μια ερωτική ηδονή. Το αγγελοῦδι πάνω από το λυμένο σώμα της Αγίας ετοιμάζεται να την διαπεράσει με ένα χρυσό βέλος. Είναι γνωστό ότι το βέλος είναι ένα φαλλικό σύμβολο. Ακόμα



Λεπτομέρεια από το άγλυμα όπου φαίνεται η έκφραση της ηδονής-οδύνης της Αγίας.

ενδιαφέρον είναι το γεγονός ότι στα προσχέδια του έργου το αγγελοῦδι με το ένα χέρι γύμνωσε το στήθος της αγίας⁶³. Χαρακτηριστικό επίσης είναι το παράδειγμα του Αγίου Σεβαστιανού, που αν και δεν συγκαταλέγεται στους πιο μεγάλους άγιους, η αναπαράσταση του μαρτυρίου του ήταν ιδιαίτερα δημοφιλής στην τέχνη, κυρίως από τον 14ο έως τον 17ο αιώνα. Ο Άγιος Σεβαστιανός υπέφερε πολλαπλές πληγές από βέλη. Το σώμα του στις εικονογραφήσεις δημιουργεί το σχήμα S των ελληνοιστικών αγαλμάτων των αθλητών και των θεών και οι μύες, με το ανάγλυφο που δημιουργούν, μεταφέρουν όλη την αισθαντικότητα ενός όμορφου γυμνού σώματος. Και πάλι πρέπει να τονισθεί το γεγονός ότι το βέλος λειτουργεί σαν φαλλικό σύμβολο. Σε πολλές απεικονίσεις ο άγιος αυτός εκθηλύνεται. Οι καμπύλες του σώματός του και τα χαρακτηριστικά του προσώπου του μπορούν να ερμηνευτούν ταυτόχρονα ως ανδρικά και γυναικεία συνδέοντας



Εικόνα από διαφημιστική καμπάνια της Versace που μιμείται την εικονογραφία του Αγ. Σεβαστιανού

τον με την εικονογραφική παράδοση του Ερμαφρόδιτου⁶⁴. Έχουν μάλιστα γίνει αναλύσεις για την

63. Perniola M., 1989, σσ. 253-255

64. Δεν είναι τυχαίο το γεγονός ότι η εικόνα του αγίου αυτού σταδιακά συνδέθηκε με ένα περιεχόμενο ομοφυλοφιλικό. Αναγνωρίζοντας το σεξουαλικό περιεχόμενο της εικόνας η εταιρεία Versace το αξιοποίησε την εικόνα του Αγ. Σεβαστιανού στη διαφημιστική της καμπάνια.

έκφραση του προσώπου του η οποία εκφράζει μάλλον ηδονή και όχι οδύνη ⁶⁵.

Όταν πραγματοποιούνταν μερικά από τα παραπάνω καλλιτεχνήματα αλλά και μεταγενέστερα υπάρχουν ενδείξεις ότι το εσωτερικό του ανθρώπινου σώματος προκαλούσε το ενδιαφέρον. Πολλοί

είναι οι πίνακες και τα σχέδια που παρουσιάζουν ανοικτά σώματα. Στα έργα αυτά τα εσωτερικά όργανα αποκτούν σχεδόν ερωτικό ενδιαφέρον. Αποδίδονται λεία, με όμορφες γραμμές και καμπύλες, όπως ζωγραφίζονταν να φουσκώνουν και να πάλλονται οι μύες σε γυμνά σώματα καλλιτεχνημάτων της εποχής. Το δέρμα στις εικόνες αυτές παρουσιάζεται σαν ένα ακόμα γοητευτικό ένδυμα, το οποίο ο ζωγράφος απομακρύνει για να αποκαλύψει την πραγματική γύμνια του σώματος, με το αντίστοιχο ερωτικό ενδιαφέρον. Ένα πολύ καλό παράδειγμα αυτής της εικονογράφησης είναι τα σχέδια του Gerard de Lairesse που συνόδευαν



την ιατρική μελέτη του Gofredo Bidloo *Anatomia Humani Corporis*, στο Άμστερνταμ, το 1865⁶⁶.

Στη σύγχρονη τέχνη η πληγή και το τραύμα έχουν αποκτήσει ακόμα μεγαλύτερη σημασία καθώς συχνά αποτελούν το κύριο θέμα των εικαστικών παραστάσεων (performances). Οι καλλιτέχνες έχουν μεταφέρει την τέχνη από το άψυχο υλικό και τον ζωγραφικό καμβά στο δικό τους σώμα. Σε αντίθεση με τους παλιότερους καλλιτέχνες που απλώς αναπαριστούσαν τις πληγές στα έργα τους,

65. Lucie-Smith Ed., 1985, σσ. 239-242

66. Perniola M., 1989, σ. 258

αυτοί δημιουργούν τραύματα απευθείας πάνω στα σώματά τους (Gina Pane⁶⁷). Το κίνημα αυτό είναι μια πρόκληση ενάντια στο ασφυκτικό κοινωνικό πρότυπο του νεανικού "αμόλυντου" σώματος. Ταυτόχρονα όμως, οι καλλιτέχνες γνωρίζουν ότι το γυμνό τους



Συραπικά στα χέρια της Gina Pane

σώμα που με περίτεχνο τρόπο πληγώνουν προκαλεί στο κοινό τους ερωτική επιθυμία. Με τον τρόπο αυτό ενώνουν το ερωτικό με την απώθηση και τον τρόμο για να σοκάρουν τους θεατές τους.

Πέρα όμως από τις απεικονίσεις του τραύματος στην τέχνη, η πληγή είχε συνδεθεί με τη σεξουαλικότητα και στην επιστήμη της ψυχολογίας από τον 19ο αιώνα. Οι ψυχολογικές ερμηνείες του Freud διαδόθηκαν γρήγορα και έγιναν κοινός τόπος στη συνείδηση της σύγχρονης κοινωνίας. Σύμφωνα με τον διάσημο ψυχίατρο ο άνδρας θεωρεί ότι το γυναικείο γεννητικό όργανο είναι μια πληγή που προέκυψε από ευνουχισμό. Η σχέση της τέχνης με τις θεωρίες του Freud για τη σεξουαλικότητα υπήρξε από κει και πέρα αμφίδρομη. Οι θεωρίες του δηλαδή χρησιμοποιήθηκαν στην ανάλυση εικαστικών αλλά και λογοτεχνικών έργων για να ερμηνευτούν αυτά ως εκφράσεις ενός συλλογικού ασυνείδητου. Από την άλλη οι ίδιοι οι καλλιτέχνες χρησιμοποίησαν τις θεωρίες του Freud για να δημιουργήσουν στα έργα τους εικόνες με ερωτικούς συνειρμούς. Οι σουρεαλιστές ίσως να είναι το πιο ενδεικτικό παράδειγμα της συνειδητής μεταφοράς των ιδεών του Freud στην τέχνη. Στην κινηματογραφική παράδοση υπάρχει το παράδειγμα του *Un Chien Andalou* (1929) ή της σεκάνς του ονείρου στο *Spellbound* (1945) του Hitchcock και τα δύο είναι έργα των σουρεαλιστών καλλιτεχνών, Bunuel και Dalí αντιστοίχως. Υπάρχει συνεπώς μια παράδοση στην απεικόνιση πληγών, η οποία μάλιστα ύστερα από τις αναλύσεις του Freud απέκτησε ακόμη πιο εμφανείς σεξουαλικούς συνειρμούς.

67. Ρηγοπούλου Π., 2003, σ.532

Ο Mark Seltzer⁶⁸ δημιουργεί τον όρο Κουλτούρα του Τραύματος (*Wound Culture*) και προσδιορίζει τα χαρακτηριστικά του. Υποστηρίζει δηλαδή ότι υπάρχει μια εμμονή του κοινωνικού συνόλου (αναφέρεται στις Η.Π.Α. αλλά το σχήμα που κατασκευάζει ενδεχομένως μπορεί να εφαρμοστεί γενικά σε οποιαδήποτε κοινωνία του λεγόμενου "δυτικού" πολιτισμού) με το ανοικτό τραυματισμένο σώμα και το άτομο που εκδηλώνει δημόσια τα ψυχικά του τραύματα. Τους σύγχρονους ανθρώπους τους συναρπάζει η καταστροφή, τα τροχαία δυστυχήματα, οι κατά συρροή δολοφόνοι και άλλες μορφές βίας που αποκτούν τη μορφή θεάματος είτε άμεσα είτε μέσα από την τηλεόραση και τον κινηματογράφο. Η ιστορία του Τιτανικού, ένα από τα πιο γνωστά ατυχήματα στην Ιστορία έχει μεταφερθεί πολλές φορές στον κινηματογράφο⁶⁹ και έχει δημιουργήσει ολόκληρη μυθολογία. Οι κατά συρροή δολοφόνοι εκδίδουν βιβλία για τη ζωή τους και φυσικά γίνονται και αυτοί μέρος της κινηματογραφικής μυθολογίας⁷⁰. Με τον ίδιο τρόπο, όπως θα φανεί παρακάτω, το *Crash* ως ταινία αλλά και ως βιβλίο εκμεταλλεύεται το νοσηρό ενδιαφέρον των ανθρώπων για τα τροχαία δυστυχήματα, το γεγονός δηλαδή ότι στον τόπο του δυστυχήματος πάντοτε σταματούν διάφοροι περιεργοί θεατές. Ο Seltzer συνδέει το ενδιαφέρον για το τραυματισμένο σώμα με τη βία αλλά και τον ερωτισμό και θεωρεί την ανοικτή πληγή σύμβολο του βίαιου ερωτισμού.

Η πληγή μπορεί να λειτουργήσει ως σύμβολο ενός διαφορετικού ερωτισμού γιατί ταυτόχρονα είναι το σύμβολο του αντιθετικού ζευγαριού εσωτερικό/ εξωτερικό και κατά συνέπεια ιδιωτικό/ δημόσιο. Πράγματι μια πληγή είναι το σύνορο ανάμεσα στην εξωτερική επιφάνεια του σώματος και στο οργανικό εσωτερικό του καθώς ανοίγει μια διόδο για τα ενδότερα του σώματος. Είναι χαρακτηριστικό ότι η θεωρητικός κινηματογράφου Anne Friedberg⁷¹ παραλληλίζει τους αρχιτεκτονικούς χώρους που καλύπτονται με γυαλί και που στην ουσία ενώνουν τον εσωτερικό με τον

68. Seltzer M., 1997, σ. 276

69. Selpin H., 1943, "Titanic", Negulesco J., 1953, "Titanic", Baker R.W., 1958, "A night to remember", Cameron J., 1997, "Titanic"

70. McNaughton J., 1986, "Henry: the portrait of a serial killer"

71. Friedberg A., 1993, σ. 64

εξωτερικό και τον ιδιωτικό με το δημόσιο χώρο, με μια ανοιχτή πληγή. Εκφράζοντας ταυτόχρονα το έξω και το μέσα η πληγή, και κατά συνέπεια το τραυματισμένο σώμα, κατορθώνει να γίνει το σύμβολο της αντίθεσης δημόσιου / ιδιωτικού⁷². Με τον τρόπο αυτό, το ανοιχτό σώμα, που οφείλει να ανήκει στον εσωτερικό, ιδιωτικό χώρο, μετατρέπεται σε δημόσιο θέαμα. Νέες τεχνολογίες επιτρέπουν την μετατροπή του κρυφού εσωτερικού σε θέαμα. Ακτινογραφίες, οπτικές ίνες δίνουν τη δυνατότητα ενός ταξιδιού στο εσωτερικό του σώματος. Το ανοιχτό σώμα συναρπάζει. Εάν μάλιστα γίνει αποδεκτή η άποψη ότι ο κινηματογράφος αποτελεί μια ηδονοβλεπτική ευχαρίστηση⁷³ για τον θεατή, ότι δηλαδή κατ' ουσία του προσφέρει ένα θέαμα ερωτικό-σεξουαλικό, τότε το εσωτερικό του σώματος αποκτά ερωτικές προεκτάσεις ακριβώς γιατί παρουσιάζεται ως θέαμα στον κινηματογράφο και την τηλεόραση.

Χαρακτηριστικό κινηματογραφικό παράδειγμα όπου το εσωτερικό του σώματος μετατρέπεται σε θέαμα είναι η ταινία επιστημονικής φαντασίας *Innerspace* (Dante J., 1987) όπου ένας άνθρωπος ταξιδεύει στο εσωτερικό ενός ανδρικού στην αρχή και ενός γυναικείου αργότερα σώματος. Κατά τη διάρκεια του έργου ο θεατής έχει την ευκαιρία να δει όλα τα βασικά εσωτερικά όργανα και τη δομή τους και να διαπιστώσει τις ανατομικές διαφορές του ανδρικού και γυναικείου σώματος καθώς ταξιδεύει ως τη μήτρα. Στην τηλεόραση ιατρικές σειρές τύπου *E.R.* (Crichton M., 1994) όπου παρουσιάζονται εγχειρήσεις, αποσπούν ψηλά ποσοστά τηλεθέας. Ο ασθενής προσφέρει το σώμα του χωρίς ντροπή, ως θέαμα της ιατρικής ομάδας και των επισκεπτών των νοσοκομείων. Ο ζητιάνος προβάλλει την αναπηρία του ως θέαμα που απαιτεί πληρωμή⁷⁴, θυμίζοντας τα παλαιότερα *freak show* των τσίρκων⁷⁵. Σε αυτές τις περιπτώσεις, το τραυματισμένο, ανοιχτό σώμα χωρίς ντροπή γίνεται ένα αντικείμενο το οποίο ελκύει θεατές ακριβώς γιατί είναι κάτι το οποίο κανονικά θα έπρεπε να μείνει κρυφό, καλυμμένο και ιδιωτικό. Η ερωτική πρόκληση σε μεγάλο βαθμό στηρίζεται στο παιχνίδι

72. Mascia L., Sharpe P., 1992 σ.3

73. Mulvey L, 1989, σσ.14-26

74. Ρηγοπούλου Π., 2003, σ.354-5

75. Και στον κινηματογράφο υπάρχουν έργα που διαπραγματεύονται την επίδειξη του παραμορφωμένου σώματος ως επί πληρωμή θέαμα. Για παράδειγμα *Freaks* -1932, *The Elephant Man* -1980 του D. Lynch Lucie- Smith Ed., 1972, σ. 40

ανάμεσα στην αποκάλυψη και στη συγκάλυψη του σώματος ⁷⁶. Θεωρούνται, δηλαδή, ερωτικά τα τμήματα του σώματος που στο δημόσιο χώρο πρέπει να είναι καλυμμένα, μακριά από τα βλέμματα των πολλών. Ίσως λοιπόν, οι πληγές να αποκτούν γοητεία και ερωτική αξία επειδή ανακαλύπτουν το εσωτερικό του σώματος που υπό κανονικές συνθήκες θα ήταν αόρατο.

Στο έργο του Cronenberg υπάρχουν πολλές ενδείξεις του ενδιαφέροντος του για το εσωτερικό του σώματος. Στο *The Fly*, για παράδειγμα στο πρώτο πείραμα τηλεμεταφοράς οργανικού αντικειμένου ο μπαμπούινος - πειραματόζωο σκοτώνεται καθώς το μηχάνημα γυρνά το μέσα έξω. Η μηχανή δεν αντιλαμβάνεται, δεν αναγνωρίζει τη σάρκα και συγχέει την εξωτερική και εσωτερική πλευρά. Στην πρώτη σκηνή του *Brood* ο ψυχίατρος και ο ασθενής του βρίσκονται πάνω σε μια σκηνή

θεάτρου. Στις

θέσεις του

θεάτρου

βρίσκονται θεατές

που έχουν

προσέλθει ώστε

να δουν με τα

μάτια τους την νέα

επαναστατική

ψυχοθεραπεία.



Ο ασθενής σωματικοποιεί τα ψυχικά του τραύματα προσφέροντας θέαμα σε μια “επίδειξη” ψυχοθεραπείας στην πρώτη σκηνή του *Brood*

Σύμφωνα με αυτήν ο ψυχίατρος ωθεί τον ασθενή του να σωματικοποιήσει τα ψυχικά τραύματα που του έχει δημιουργήσει η σχέση με τον πατέρα του. Οι πληγές που δημιουργούνται αυτόματα στο σώμα του ψυχασθενούς, είναι το προσφερόμενο θέαμα ταυτόχρονα για τους θεατές που παρίστανται στο θέατρο, μέσα στο έργο, αλλά και για τους θεατές που βρίσκονται στον κινηματογράφο. Με τον τρόπο αυτό, ο Cronenberg παρουσιάζει το ανοικτό σώμα και το τραύμα, σωματικό και ψυχικό, ως θέαμα και

76. Lucie- Smith Ed., 1972, σ. 40-98

για τους χαρακτήρες της ταινίας αλλά και για τους θεατές του έργου του. Στο ίδιο έργο το σώμα της Nola έχει κυριολεκτικά φέρει τα εσωτερικά της όργανα, έξω. Η μήτρα έχει μεταφερθεί έξω. Έτσι τα γυναικεία όργανα που υπό κανονικές συνθήκες είναι κρυφά, γίνονται θέαμα. Σε μία σκηνή η Nola σπκώνει το φόρεμα της με μια κίνηση που θυμίζει το σήκωμα αυλαίας και αποκαλύπτει την εξωτερική της μήτρα στον άνδρα της. Όταν εκείνος απιδιάζει από το θέαμα της εξωτερικής της μήτρας, μη αποδεχόμενος την νέα σεξουαλικότητά της, η Nola



Η Nola ανασπκώνει το φόρεμα -κουρτίνα αποκαλύπτοντας την εξωτερική μήτρα της στο *Brood*

εξαγριώνεται και του επιτίθεται. Το σώμα της Nola, φέρνοντας στην επιφάνεια τα γυναικεία αναπαραγωγικά όργανα, σπάει το σύνορο του εσωτερικού-εξωτερικού⁷⁷. Στο *Videodrome* ο ήρωας παρακολουθώντας τηλεόραση Ξύνει αφηρημένα την κοιλιά με την κάνη ενός όπλου. Ξαφνικά στο σημείο αυτό ανοίγει μια τεράστια πληγή που θυμίζει αιδοίο και που πάλλεται. Ο Max χώνει εκεί το χέρι του με το όπλο. Ένα φαλλικό, δηλαδή, σύμβολο διεισδύει στην πληγή. Ο σεξουαλικός υπαινιγμός είναι σαφής. Με το ίδιο πνεύμα ο σκηνοθέτης αναφέρει ότι επέλεξε για τους ήρωες του *Dead Ringers* το επάγγελμα του γυναικολόγου. Στο επάγγελμα αυτό ο Cronenberg βρίσκει μια παράδοση, για τους κοινωνικούς κανόνες, συνένωση του δημόσιου με το ιδιωτικό. Τα γυναικεία γεννητικά όργανα εσωτερικά και εξωτερικά, που υπό κανονικές συνθήκες ανήκουν στην ιδιωτική σφαίρα (για την ίδια τη γυναίκα, τον



Το φαλλικό όπλο διεισδύει στην πληγή-αιδοίο στο *Videodrome*

77. .Paul W., 1994, σσ. 377-8

εραστή ή τον άνδρα της), παρουσιάζονται σε χώρο σχεδόν δημόσιο καθώς διερευνώνται από κάποιον άγνωστο, πολύ συχνά άνδρα. Ο Cronenberg πιστεύει ότι οι άνθρωποι αντιλαμβάνονται αυτή την "αντικανονική" ένωση του δημόσιου και του ιδιωτικού και γι' αυτό συχνά ομολογούν ότι θεωρούν τη γυναικολογία ανησυχητική μέχρι και απδιαστική⁷⁸. Στο *Dead Ringers* ο ένας από τους δίδυμους αδελφούς γυναικολόγους αναφέρει, ύστερα από εξέταση στην ασθενή του, ότι έχει πολύ όμορφο εσωτερικό σώματος. Συνεχίζει μάλιστα λέγοντας ότι κανονικά θα έπρεπε να υπήρχαν διαγωνισμοί ομορφιάς και για το εσωτερικό του σώματος όπως ακριβώς γίνονται καλλιστεία για την εξωτερική εμφάνιση. Σύμφωνα με το διάλογο αυτό το εσωτερικό του ανθρώπινου σώματος όχι μόνο αποκτά αισθητική αξία αλλά και ερωτικές προεκτάσεις καθώς το περιεχόμενο των διαγωνισμών ομορφιάς έχει σαφές σεξουαλικό περιεχόμενο.

Μπορεί συνεπώς, να υποστηριχτεί ότι ο Cronenberg χρησιμοποιεί το τραύμα ως σεξουαλικό αντικείμενο και πρόκληση ενάντια στα σύγχρονα κοινωνικά πρότυπα. Με τον τρόπο αυτό κατορθώνει να δημιουργήσει συναισθήματα αποστροφής και σε ένα βαθμό να σοκάρει τους θεατές του. Η πρόκληση όμως είναι επιτυχημένη γιατί ο θεατής μπορεί σε ένα βαθμό τουλάχιστον να ταυτιστεί με αυτό που παρακολουθεί. Το ερωτικό υπονοούμενο του τραύματος είναι μέρος του πολιτισμικού παρελθόντος αλλά και παρόντος της δυτικής κοινωνίας. Ο σκηνοθέτης κυρίως με το *Crash* αλλά και με ορισμένες σκηνές και διαλόγους των ταινιών *The Fly*, *Brood*, *Videodrome*, *Dead Ringers* κ.τ.λ. κατορθώνει να φέρει την ερωτική γοητεία της πληγής στο προσκήνιο και να αμφισβητήσει με αυτό τον τρόπο εντονότερα την αντίληψη της κοινωνίας για τη φυσιολογική ή επιτρεπτή σεξουαλικότητα.

78. Rodley Ch., 1992, σσ. 144-145

2. Η Ασθένεια

Η ασθένεια είναι η επόμενη αιτία παραμόρφωσης του σώματος που ο Cronenberg έχει συμπεριλάβει στο έργο του. Και σε αυτή την περίπτωση ο Cronenberg επιλέγει την ασθένεια ως ένα κεντρικό θέμα του έργου του γιατί γνωρίζει τους συμβολισμούς που αυτή μεταφέρει για το δυτικό πολιτισμό. Συχνά η ασθένεια και το στίγμα που αφήνει στο σώμα, εκλαμβάνεται ως η ένδειξη για ένα διαταραγμένο ψυχικό κόσμο ή τιμωρία για μια ελλειμματική ηθική. Στον κινηματογράφο και στην λογοτεχνία η ασθένεια και η παραμόρφωση χρησιμοποιούνται για να επισημάνουν τους αρνητικούς χαρακτήρες. Ο Cronenberg όμως χρησιμοποιεί την ασθένεια κυρίως, για να εξετάσει τη σχέση σώματος -πνεύματος αλλά και για να αναδείξει μια διαδικασία διαρκούς μεταμόρφωσης και αλλαγής του ανθρώπινου σώματος διευρύνοντας και πάλι τα όρια της έννοιας του φυσιολογικού και του αποδεκτού.

Η ασθένεια, η οποία έχει εμφανή αποτελέσματα είτε στην επιφάνεια του σώματος, το δέρμα είτε στον οργανισμό γενικότερα έχει πλούσιο σημασιολογικό παρελθόν στον δυτικό πολιτισμό. Κατά μια μακρόχρονη παράδοση που ξεκινά από την αρχαιότητα και ενισχύεται από τον χριστιανισμό, η ασθένεια και η σωματική παραμόρφωση, που πιθανώς αυτή επιφέρει, εκλαμβάνεται είτε σαν σημάδι μιας εξίσου άρρωστης ψυχής⁷⁹ είτε σαν μια θεϊκή τιμωρία για κάποιο ηθικό παράπτωμα. Δεν είναι τυχαίο ότι οι αρχαίοι Έλληνες που σε μεγάλο βαθμό χρησιμοποιούσαν σύμβολα και εικόνες, για να μιλήσουν για αφηρημένες έννοιες έχουν επινοήσει τη λέξη στίγμα και στιγματισμένος. Επρόκειτο για σωματικά σημάδια τα οποία υποτίθεται ότι αντιστοιχούσαν σε μειωμένο ήθος του ατόμου. Οι ίδιοι στιγματίζαν, δημιουργούσαν σημάδια με τη βοήθεια της φωτιάς στο δέρμα των προδοτών, των σκλάβων και των εγκληματιών. Με τον τρόπο αυτό όριζαν τα ηθικά υπολειπόμενα άτομα τα οποία όφειλαν να αποφεύγουν⁸⁰. Αντίστροφα μια ευγενής ψυχή θεωρείτο ότι κατοικούσε σε ένα όμορφο

79. Turner S.B., 1991, σ.5

80. Prosser J., 2001, σ. 55

σώμα.

Η έννοια της ασθένειας κληρονόμησε από τους αρχαίους Έλληνες τη συσχέτιση της με την ηθική του ατόμου. Η σύνδεση αυτή ενισχύθηκε από τα πιστεύω του χριστιανισμού. Οι χριστιανοί διαίρεσαν τον άνθρωπο σε ψυχή (=πνεύμα) και σώμα. Το σώμα ήταν η φυλακή της ψυχής. Έδενε τον άνθρωπο με την ταπεινή επίγεια πραγματικότητα. Του προσέδιδε ζωώδη ένστικτα, πάθη και έντονα συναισθήματα και τον εμπόδιζε με τους διάφορους πειρασμούς να υψωθεί πνευματικά και να εισέλθει στον παράδεισο. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο η ασθένεια έχει διφορούμενη σημασία. Μπορεί να είναι μια θεϊκή τιμωρία για ένα ηθικό αμάρτημα ή μια δοκιμασία για τους εκλεκτούς. Στην πρώτη περίπτωση η ασθένεια ήταν, όπως και στην αρχαιότητα, το στίγμα κάποιου ηθικού ελλείμματος του ατόμου. Στη δεύτερη, ο εξευτελισμός της σάρκας μέσω της αρρώστιας μπορεί να οδηγήσει στην πολυπόθητη απελευθέρωση του πνεύματος από τα υλικά δεσμά. Η ασθένεια λοιπόν, δίνεται σαν ένα μαρτύριο, μια απόδειξη πίστης.

Είναι χαρακτηριστικό το πώς αντιμετωπίζονταν οι άνθρωποι που έπασχαν από λέπρα ή σύφιλη. Η σύφιλη ως αφροδίσιο νόσημα θεωρούνταν ότι ήταν η τιμωρία για την έκφυλη ζωή. Και οι δύο ασθένειες προκαλούν την αποσύνθεση ενός ζωντανού σώματος. Τα συμπτώματά τους ήταν τόσο απεχθή που εύκολα αποκτούσαν ηθικές προεκτάσεις⁸¹. Η ιδέα ότι η φυσιολογία του σώματος αντικατοπτρίζει τη μορφή του πνεύματος ήταν τόσο έντονη ώστε οι επιστήμες δημιούργησαν θεωρίες κατά τις οποίες το μέγεθος του κεφαλιού, το σχήμα του, τα χαρακτηριστικά του προσώπου, το σχήμα και το μέγεθος των χεριών ήταν ισχυρές ενδείξεις για τον εάν ένας άνθρωπος μπορούσε να γίνει βίαιος εγκληματίας⁸². Οι θεωρίες αυτές αποτελούσαν ισχυρό πειστήριο στα δικαστήρια.

Η σταδιακή αποδέσμευση της ιατρικής επιστήμης από τη θρησκεία δεν αφαίρεσε πλήρως από την ασθένεια το ηθικό περιεχόμενο που της είχε ήδη δοθεί. Το σώμα θεωρήθηκε ότι είναι μια μηχανή και η ασθένεια μια μηχανική βλάβη. Με τον τρόπο αυτό ο Θεός δεν έχει καμία σχέση με την

81. Turner S.B., 1996, σ. 77

82. Vigarello G., 2001, σσ.270-77

αρρώστια. Παρά ταύτα η ασθένεια εξακολουθούσε να είναι ένας τόπος μεταφοράς στην τέχνη και στην κοινή συνείδηση. Η ασθένεια έγινε η τιμωρία που αυτή την φορά επιβάλλεται από την φύση και έχει σχέση με την ανθρώπινη ανευθυνότητα. Στον 19ο αιώνα η συγκέντρωση μεγάλων πληθυσμιακών ομάδων στις πόλεις και η ανάπτυξη της βιομηχανίας δημιούργησε νέες προκλήσεις για την δημόσια υγεία. Η κακή διαχείριση των λυμάτων προκάλεσε νέα έξαρση των μολύνσεων και των ασθενειών. Εφόσον οι άνθρωποι στις πόλεις, οι οποίοι απασχολούνταν στα εργοστάσια, αρρώσταιναν πιο συχνά από εκείνους που διέμεναν στην ύπαιθρο, η αρρώστια έγινε το σύμβολο της απομάκρυνσης του ανθρώπου από τη φύση και το φυσικό τρόπο ζωής. Επιπλέον, η ασθένεια ήταν η ένδειξη της ανισορροπίας ανάμεσα στο άνθρωπο και το περιβάλλον που προέκυπε από καταχρήσεις στη διαίτα, από κακή υγιεινή, από ανηθικότητα και πάνω από όλα από τη βρωμιά⁸³. Σε αυτές τις συνθήκες ιδεολογικά το σώμα, η έδρα των συναισθημάτων και των ενστίκτων, συνδέθηκε με τη φύση. Αντίστροφα το πνεύμα έγινε το μέρος του ανθρώπου που ανήκει στον πολιτισμό, την κοινωνία και την πόλη ειδικότερα⁸⁴. Συχνά μάλιστα η αρρώστια ήταν το σημάδι για την καταστροφή της αρμονίας ανάμεσα στο φυσικό περιβάλλον (και κατ' επέκταση στο σώμα) και στην κοινωνία (και σε δεύτερο επίπεδο στο πνεύμα). Πολλές αρρώστιες της εποχής θεωρείται ότι προέκυψαν από τη μόλυνση του περιβάλλοντος που προκλήθηκε ύστερα από τη βιομηχανική επανάσταση και είναι η εκδίκηση της φύσης για τον βιασμό της από τον άνθρωπο.

Η σύγχρονη κοινωνία έχει σε μεγάλο βαθμό κληρονομήσει πολλές από τις παραπάνω ιδέες. Το αποτέλεσμα είναι οι συμβολισμοί της ασθένειας να εμφανίζονται ακόμα έστω και εάν είναι καλυμμένοι μέσα σε κάποια νέα μορφή. Την εποχή της λογικής και της επιστημονικής ανάπτυξης συχνά εκφράζεται η άποψη ότι διάφορες σωματικές ασθένειες που έχουν παραμορφωτικά αποτελέσματα μπορεί να είναι το αποτέλεσμα καταπιεσμένων συναισθημάτων. Στην ιδέα αυτή βρίσκεται ο απόηχος των διπολικών ζευγαριών που έχουν κληροδοτηθεί από τον Χριστιανισμό και

83. Turner S. B., 1996, σ. 97

84. Turner S. B., 1996, σ. 51

κυρίως την εποχή της Βιομηχανικής επανάστασης Σώμα/ Πνεύμα = Συναισθήματα/ Λογική⁸⁵. Έτσι η ασθένεια είναι η εκδίκηση του σώματος ενάντια στο κεφάλι και την τυραννία της λογικής.

Είναι δύσκολο κανείς να θεωρήσει ότι τα αισθήματα δεν καταγράφονται στο σώμα. Ένα καλό παράδειγμα είναι το κοκκίνισμα που χρωματίζει το πρόσωπο όταν κάποιος οργίζεται ή ντρέπεται⁸⁶. Συχνά, άλλωστε, το αίτιο του καρκίνου θεωρείται ότι είναι ακριβώς αυτό, η σωματική δηλαδή εκδήλωση των καταπιεσμένων συναισθημάτων. Εκτός, όμως, από τον καρκίνο και άλλες ασθένειες συχνά θεωρούνται ότι είναι το αποτέλεσμα εκδήλωσης ψυχικών ασθενειών. Ο Anzieu υποστηρίζει στο *The Skin Ego: A Psychoanalytic Approach to self* ότι το δέρμα είναι το πεδίο αλληλοεπίδρασης του έξω με το μέσα και ότι έντονα ψυχικά τραύματα της παιδικής ηλικίας που βρίσκονται απωθημένα στο υποσυνείδητο μπορεί να βρουν την έκφρασή τους πάνω στο δέρμα είτε με αυτοτραυματισμό, είτε με διάφορες δερματικές παθήσεις (ψωρίαση, έκζεμα, κτλ.)⁸⁷. Οι θεωρίες αυτές είναι σαφώς επηρεασμένες από τον Freud και την έννοια της απώθησης. Ο ψυχικά ασθενής απωθεί ότι είναι πολύ επίπονο να αντιμετωπίσει συνειδητά. Αυτό, όμως που έχει απωθήσει πάντοτε γυρνά για να τον καταδιώξει με ένα διαφορετικό τρόπο. Η Ann Krapf στη βιογραφία της *The War After: Living the Holocaust*⁸⁸ αναφέρει το γεγονός ότι έζησε την παιδική της ηλικία κάτω από τη σκιά της μνήμης του Ολοκαυτώματος. Οι γονείς της, Εβραίοι επιζήσαντες του Δεύτερου Παγκόσμιου Πολέμου, αρνούταν να συζητήσουν μαζί της το ιδιαίτερα οδυνηρό παρελθόν τους. Η άρνηση τους αυτή της δημιούργησε ψυχικό τραύμα που στην ενήλικη ζωή της εκδηλώθηκε με τη μορφή εκζέματος στο χέρι της, στο σημείο ακριβώς που βρισκόταν το στίγμα του στρατοπέδου συγκέντρωσης στο χέρι της μητέρας της.

Στη σύγχρονη, λοιπόν, εποχή μπορεί να φαίνεται ότι η αρρώστια έχει αποδεσμευτεί από τις ηθικές προεκτάσεις της καθώς δεν ερμηνεύεται ως τιμωρία. Στην ουσία όμως με το να θεωρείται μια έκφραση ψυχολογικών προβλημάτων εξακολουθεί να συνδέεται με το ήθος του ατόμου. Ένα άτομο

85. Turner S. B., 1996, σ. 51

86. Prosser J., 2001, σ. 55

87. Prosser J., 2001, σ. 52- 54

88. Prosser J., 2001, σ. 54

με ψυχολογικά προβλήματα θεωρείται ότι δεν είναι σε θέση να αντιληφθεί τη διάκριση καλού\κακού και για το λόγο αυτό το ήθος του είναι υπο αμφισβήτηση. Για παράδειγμα το δικαστήριο δεν καταδικάζει έναν παράφρονα, θεωρώντας τον ανίκανο να αποδεχτεί και να συνειδητοποιήσει τις ηθικές ευθύνες του. Το θέμα αυτό εντόπισε η Suzan Sontag⁸⁹ η οποία υποστηρίζει ότι οι ασθένειες γενικότερα και ο καρκίνος ειδικότερα, είναι ένας δημοφιλής τύπος συμβολισμών και μεταφορών στη μοντέρνα εποχή. Αναφέρει πως επειδή ο καρκίνος δεν έχει ερμηνευτεί μοιάζει μυστηριώδης με αποτέλεσμα να αιχμαλωτίζει τη φαντασία. Με τον ίδιο τρόπο παλιότερα οι ρομαντικοί μυθοποίησαν τη φυματίωση και την χαρακτήρισαν ως σημάδι παθιασμένου και ευαίσθητου χαρακτήρα. Όταν βρέθηκαν τα επιστημονικά αίτια της φυματίωσης, η μυθοποίηση της έπαψε να υπάρχει. Το ίδιο συμβαίνει σήμερα με τον καρκίνο. Όσο οι επιστημονικές αιτίες του καρκίνου διαφεύγουν της ιατρικής επιστήμης τόσο αυτός παραμένει πεδίο μεταφορών. Η Sontag, αντιπαράκειται έντονα σε όσους συνδέουν τον καρκίνο με τα συναισθήματα και δηλώνει ότι με το να τοποθετεί κάποιος τα αίτια της αρρώστιας στην ψυχολογία του ασθενή, είναι σαν να τον κατηγορεί για την αρρώστια του και σαν να θεωρεί την ασθένεια ηθικά επιλήψιμη. Αν και επιφανειακά η επιστήμη φαίνεται να έχει αποδεσμεύσει τη ασθένεια από τις ηθικές προεκτάσεις της, στην πραγματικότητα μέσω της ψυχολογίας εξακολουθεί να την συνδέει ακόμα και σήμερα με την ηθική του ατόμου.

Στην τέχνη η σύνδεση της αρρώστιας και της σωματικής παραμόρφωσης με την ηθική είναι ακόμα πιο προφανής. Στα παραδοσιακά παραμύθια ο "κακός" είναι ταυτόχρονα αποκρουστικός άσχημος ή παραμορφωμένος. Αντίθετα, ο καλός ήρωας συνήθως είναι και πολύ όμορφος. Αντίστοιχα στις παραδοσιακές ταινίες τρόμου, οι οποίες βρίσκονται πολύ κοντά από άποψη δομής και σύνθεσης στο παραμύθι, συχνά ο παρανοϊκός δολοφόνος είναι σε ένα μικρό ή μεγαλύτερο βαθμό παραμορφωμένος και αποκρουστικός⁹⁰. Ακόμα και στις περιπτώσεις που ο κατά συρροή δολοφόνος είναι στην όψη φυσιολογικός συχνά την ώρα του φόνου μασκαρεύεται, καλύπτει το πρόσωπο του με

89. Sontag S., 1990, σ.11

90. Το Φάντασμα της Όπερας είναι ένα έργο τρόμου όπου ο δολοφόνος είναι παραμορφωμένος και υποχρεωτικά φορά μάσκα.(π.χ. Lubin Ar., 1943, "The Phantom of the Opera")

μια αποκρουστική μάσκα⁹¹. Η μάσκα σε αυτή την περίπτωση δεν αποτελεί κάλυψη αφού στις δολοφονίες οι μόνοι παρόντες μάρτυρες καταλήγουν νεκροί. Οι ταινίες αυτές όμως καταφεύγουν στο εύρημα αυτό ώστε στην εξωτερική του όψη του δολοφόνου να αντικατοπτρίζεται σαφώς το διαταραγμένο εσωτερικό του και να είναι πράγματι να είναι τέρας στο μέσα και το έξω του. Μόνο στις



Η μάσκα του δολοφόνου στο *Scream* (αριστερά) και στο *Halloween* (δεξιά)



πιο πρόσφατες ταινίες η ιδέα αυτή φαίνεται να έχει ως ένα βαθμό ξεπεραστεί. Θεωρείται πια πιο τρομακτικό ένα όμορφο πρόσωπο να κρύβει μια παρανοϊκή ψυχή γιατί ακριβώς δεν υπάρχουν στοιχεία στην εξωτερική όψη που θα προειδοποιούσαν για το επικίνδυνο περιεχόμενο⁹². Στις ειδήσεις των τηλεοπτικών καναλιών οι γείτονες των παρανοϊκών δολοφόνων κατά παράδοση απορούν που δεν μπόρεσαν να βρουν στο παρουσιαστικό και στην καθημερινή ζωή του δολοφόνου τα σημάδια της παράνοιάς του. Η ιδέα ότι το σώμα και το πρόσωπο αντικατοπτρίζει τον ψυχικό κόσμο είναι βαθιά ριζωμένη στην κοινωνία.

Η ερμηνεία της ασθένειας ως θεϊκής τιμωρίας συναντάται και στη σύγχρονη λογοτεχνία. Την εκφράζει ένας ήρωας του Ουμπέρτο Έκο στο *Εκκρεμές του Φουκώ*⁹³ ο οποίος πεθαίνει από καρκίνο πιστεύοντας ότι η ασθένεια του είναι η τιμωρία του γιατί τόλμησε να Ξαναγράψει αυθαίρετα την ιστορία του κόσμου. Με λόγια που θυμίζουν τις ατάκες του ήρωα του Cronenberg (όπως θα φανεί

91. Craven W., 1996, "Scream", Carpenter J., 1978, "Halloween".

92. Κάουα Α., 2002, σσ. 230-232

93. Έκο Ουμπ., 1989

παρακάτω) αναφέρει:

" ... Ξέρω τι του (=του σώματος μου) συμβαίνει, μόνο που δεν μπορώ να παρέμβω, τα κύτταρα μου δεν υπακούν πια. Πεθαίνω επειδή έπεισα τα κύτταρα μου ότι δεν υπάρχει κανόνας, ότι μπορεί κανείς να κάνει οτιδήποτε θέλει με οποιοδήποτε κείμενο. Ξόδεψα τη ζωή μου πείθοντας τον εαυτό μου, εγώ, με τον εγκέφαλο μου. Και ο εγκέφαλός μου θα πρέπει να τους μετέδωσε το μήνυμα. Γιατί να πιστέψω ότι τα κύτταρά μου είναι πιο μυαλωμένα από τον εγκέφαλό μου; Πεθαίνω επειδή υπήρξαμε ευφάνταστοι πέρα από κάθε όριο" ⁹⁴ .

Στον χαρακτήρα του Έκο ο καρκίνος μπορεί να είναι μια θεϊκή τιμωρία. Η λέξη κείμενο στο απόσπασμα αυτό εμπεριέχει την έννοια του ιερού βιβλίου. Ο ήρωας είναι Εβραίος και θεωρεί ότι η ιστορία του κόσμου, είναι κατά κάποιο τρόπο το βιβλίο της ζωής, ένα ιερό κείμενο. Στην προσπάθεια του να γράψει μια παραλλαγή της ιστορίας βασισμένος σε φανταστικά στοιχεία παραποίησε το "βιβλίο της ζωής". Για το λόγο αυτό ο θεός τον τιμωρεί με μια ασθένεια, η οποία είναι μια μεταφορά των όσων έπραξε στη βασική μονάδα του σώματος του, στα κύτταρα.

Μπορεί να υποστηριχθεί ότι οι συμβολισμοί της ασθένειας παραμένουν ακόμα ισχυροί. Ιδέες που προέρχονται από την αρχαιότητα και από τον Μεσαίωνα και τον 19ο αιώνα εμφανίζονται στη σύγχρονη εποχή με νέα ίσως μορφή αλλά με τον ίδιο ιδεολογικό πυρήνα. Σύμφωνα με αυτές τις ιδέες η ασθένεια μπορεί να είναι η έκφραση του καταπιεσμένου σώματος - συναισθημάτων από τη λογική και κατά επέκταση την κοινωνία. Ένα παραμορφωμένο από την αρρώστια σώμα φανερώνει ένα διαταραγμένο εσωτερικό, ένα πιθανώς επικίνδυνο άνθρωπο. Το παραμορφωμένο σώμα, σε συνδυασμό με τον διαταραγμένο ψυχικό κόσμο, του οποίου υποτίθεται ότι είναι ενδεικτικό, επιφέρει τελικά στον άρρωστο την ηθική κατηγορία και τον χαρακτηρισμό του τέρατος. Τέτοιες ιδέες είναι ακόμα πιο έντονες στην τέχνη. Εκεί, οι παλιότεροι συμβολισμοί της αρρώστιας είναι ακόμα παρόντες. Κατά την τέχνη η ασθένεια μπορεί να είναι η τιμωρία του ατόμου για κάποιο ηθικό παράπτωμα.

94. Έκο Ουμπ., 1989, σσ. 719-723

Γίνεται συνεπώς σαφές ότι η ασθένεια συνδέεται με την έννοια του τερατώδους.

Η αρρώστια είναι ένα από τα αγαπημένα μοτίβα του Cronenberg και εμφανίζεται συχνά στα έργα του. Στις περισσότερες περιπτώσεις η ασθένεια επιτίθεται στο σώμα και έχει εμφανή και παραμορφωτικά αποτελέσματα. Στο *Shivers*, *Rabid*, *Brood* η ασθένεια είναι το κύριο θέμα του έργου. Στο *The Fly* η σύζευξη του ανθρώπινου οργανισμού με τον οργανισμό της μύγας μέσω του συστήματος τηλεμεταφοράς ονομάζεται και αντιμετωπίζεται ως αρρώστια⁹⁵. Στο *Videodrome*, ο θεατής πληροφορείται ότι τα τηλεοπτικά κύματα έχουν δημιουργήσει ένα όγκο στον εγκέφαλο του πρωταγωνιστή. Οι παραμορφώσεις που δημιουργούνται στο σώμα του μπορεί να είναι πραγματικές αλλά μπορούν να ερμηνευτούν και ως παραισθήσεις που προκαλούνται από τον όγκο. Η ασθένεια αν και δεν αποτελεί το κύριο θέμα παρουσιάζεται σαν μοτίβο και στο πρώτο έργο της δεύτερης περιόδου του Cronenberg, στο *eXistenZ*. Όταν ο ήρωας κάνει μια οπή στην σπονδυλική του στήλη για να συνδεθεί με το παιχνίδι μολύνεται, με αποτέλεσμα να μεταφέρει την ασθένεια στη κονσόλα του παιχνιδιού που είναι οργανική. Ακόμα και στο *Spider* ο ήρωας είναι ασθενής αν και σε αυτή την περίπτωση μιλάμε για ψυχική και όχι σωματική ασθένεια. Η ιδέα της ασθένειας ενδιαφέρει τον Cronenberg ιδιαίτερα, με αποτέλεσμα να εμφανίζεται είτε σε πρώτο πλάνο είτε σε δεύτερο και με διαφορετικές μορφές και στις δύο περιόδους του έργου του.

Ο Cronenberg χρησιμοποιεί συχνά το μοτίβο της αρρώστιας στο έργο του γιατί γνωρίζει τη συμβολική δύναμη που κρύβει αυτή για το δυτικό πολιτισμό. Προσπαθώντας να δημιουργήσει δυνατές εικόνες που θα αιχμαλωτίσουν το ενδιαφέρον και τη φαντασία του θεατή του εκμεταλλεύεται τη συμβολική σημασία της ασθένειας, ώστε να ανατρέψει κάποιες ιδέες που αυτή φέρει. Στα έργα του δεν αποδέχεται τις ηθικές προεκτάσεις που η δυτική τέχνη, συνήθως αποδίδει στην ασθένεια. Αντίθετα μέσω της ασθένειας διερευνά τη σχέση του δυϊκού ζευγαριού σώμα \ πνεύμα και των επιμέρους συμβολισμών που έχουν επενδυθεί στο ζευγάρι αυτό. Επιχειρεί να φέρει στο προσκήνιο

95. Η ίδια ταινία θα αναλυθεί αργότερα Ξανά στο πλαίσιο του κεφαλαίου άνθρωπος-ζώο. Το γεγονός ότι ο σκηνοθέτης ονομάζει τη διαδικασία ένωσης του ανθρώπινου οργανισμού με το ζώο ασθένεια επιτρέπει την ιδεολογική ανάλυση της ταινίας και από τις δύο σκοπιές: α) ασθένεια και β) άνθρωπος-ζώο

το σώμα και τα συναισθήματα και να ασκήσει κριτική στη δυτική κοινωνία που υπερεκτιμά το κεφάλι και τη λογική. Η ασθένεια όμως τον ενδιαφέρει κυρίως σαν σύμβολο αλλαγής και παράγων μετάλλαξης του σώματος. Διερευνώντας τις αλλαγές που επιφέρει η ασθένεια στο ανθρώπινο σώμα κλονίζει τελικά το όριο ανάμεσα στο φυσιολογικό και το τερατώδες και τη σύνδεση της ασθένειας με το τερατώδες.

Αν και όπως αναφέρθηκε παραπάνω, η ασθένεια συχνά προβάλλεται ως η θεική τιμωρία ή το εξωτερικό σημάδι ενός ηθικά επιλήψιμου ατόμου, ο Cronenberg δεν επιλέγει να τη χρησιμοποιήσει με αυτό τον τρόπο στις ταινίες του. Σε αντίθεση με τις πιο "παραδοσιακές" ταινίες τρόμου τα έργα του Cronenberg- όπως αναλύθηκε σε άλλο κεφάλαιο- δεν στηρίζονται στη συνηθισμένη ξεκάθαρη διάκριση θετικών-φυσιολογικών και αρνητικών-τερατωδών χαρακτήρων. Οι ήρωες του συνδυάζουν τα χαρακτηριστικά των θυμάτων, των ερευνητών και των τεράτων και είναι δύσκολο να κριθούν σαν σαφώς θετικοί ή αρνητικοί χαρακτήρες. Υπό αυτές τις συνθήκες, όταν η ασθένεια εμφανίζεται στα έργα του σκηνοθέτη, είναι δύσκολο να θεωρηθεί ότι σχετίζεται με κάποια ηθική κριτική των χαρακτήρων.

Αντίθετα, ο Cronenberg είναι σαφώς επηρεασμένος από θεωρίες της σύγχρονης εποχής κατά τις οποίες η ασθένεια είναι η έκφραση των καταπιεσμένων από τη λογική και την κοινωνία συναισθημάτων και παθών. Το γεγονός αυτό είναι εμφανές κυρίως σε δύο ταινίες του, στο *Brood* και στο *Shivers*.

Στο *Shivers* ένας γιατρός δημιουργεί ένα παράσιτο που επιδρά στο ανθρώπινο εγκέφαλο ώστε να ελευθερώσει την ανθρώπινη σεξουαλικότητα. Στην ταινία αυτή το παράσιτο λειτουργεί σαν μια επιδημική ασθένεια που σταδιακά εξαπλώνεται πρώτα στους κατοίκους του απομονωμένου οικοδομικού συμπλέγματος και έπειτα σε όλη την πόλη. Οι μολυσμένοι χαρακτήρες εισχωρούν σε μια σεξουαλική φρενίτιδα. Στο *Shivers*, συνεπώς, η ασθένεια σηματοδοτεί την κατάρρευση της λογικής και την παραγκώνιση της από το σεξουαλικό ένστικτο και πάθος.

Στο *Brood* η σύνδεση της ασθένειας με την καταστρατήγηση της λογικής και με την απελευθέρωση των συναισθημάτων και των παθών είναι ακόμα πιο εμφανής. Στο έργο αυτό, ένας ψυχολόγος ωθεί τους ασθενείς του να εκφράσουν σωματικά τα ψυχικά τους τραύματα. Το αποτέλεσμα είναι η ψυχική ασθένεια να μετατρέπεται σε σωματική. Τα συναισθήματα, που η σύγχρονη κοινωνία επιβάλλει να μένουν πιθανευμένα και κρυμμένα, έρχονται στην επιφάνεια και μετατρέπονται σε θέαμα. Συνήθως τα πρώτα δέκα λεπτά ενός έργου θέτουν το στυλ και το θέμα της ταινίας προετοιμάζοντας τον θεατή για όσα θα επακολουθήσουν. Είναι συνεπώς χαρακτηριστικό, ότι το *Brood* αρχίζει από μία σκηνή όπου τα ψυχικά τραύματα ενός ασθενούς εκδηλώνονται ως σωματικά εξανθήματα πάνω στο πάλκο ενός θεάτρου ως δημόσιο θέαμα με τον κατάλληλο φωτισμό και όλα τα παραφερνάλια μιας παράστασης. Σε αυτή την πρώτη σκηνή η σωματική παραμόρφωση αλλά και το ψυχικό τραύμα παρουσιάζονται ως θέαμα. Προπαντός όμως, θεμελιώνεται η σύνδεση της σωματικής παραμόρφωσης με την έκφραση των συναισθημάτων. Από εδώ και πέρα, όποτε ο θεατής έρχεται αντιμέτωπος με ένα παραμορφωμένο σώμα αναγνωρίζει και το Ξέσπασμα των καταπιεσμένων συναισθημάτων που αυτό εκφράζει. Ένας ασθενής ανασπκώνει με ορμητική κίνηση το κασκόλ του για να αποκαλύψει το αποκρουστικό καρκίνωμα που βρίσκεται στη βάση του λαιμού. Εξηγεί στον ήρωα πως το καρκίνωμα αυτό αναπτύχθηκε εξαιτίας του επαναστατικού τρόπου ψυχοθεραπείας στην οποία υποβλήθηκε. Η Nola σκκώνει το φόρεμα της, σαν να παραμερίζει μια κουρτίνα, ώστε να επιδείξει το σώμα της που έχει δημιουργήσει μια νέα εξωτερική μήτρα και το έμβρυο που αναπτύσσεται εκεί. Με τον τρόπο αυτό η σωματική παραμόρφωση και τα συναισθήματα, που για τη σύγχρονη κοινωνία αποτελούν κάτι το ιδιωτικό που οφείλει να παραμένει κρυμμένο από τα μάτια των πολλών, ταυτίζονται αλλά και επιδεικνύονται ως ένα θέαμα.

Τα παιδιά της Nola που προέρχονται από παρθενογένεση, είναι η απόλυτη σωματοποίηση των συναισθημάτων. Ο ψυχίατρος εξωθώντας την να εκφράσει ελεύθερα και σωματικά τα συναισθήματά της προκαλεί τη δημιουργία μια εξωτερικής μήτρας. Σε αντίθεση με τους υπόλοιπους ασθενείς που

τα συναισθήματα τους σωματοποιούνται υπό τη μορφή πληγών και καρκινωμάτων η Nola δημιουργεί τέκνα. Τα παιδιά αυτά είναι συναισθήματα τα οποία έχουν αποκτήσει υλική υπόσταση και είναι πλήρως πια απελευθερωμένα από τη συνείδηση και το λογικό έλεγχο της μητέρας τους. Κινούνται σύμφωνα με τις ψυχικές διαθέσεις της μητέρας τους αλλά η ίδια δεν έχει πλήρη συνείδηση και έλεγχο στο τι πράττουν όταν βρίσκονται έξω από το οπτικό της πεδίο. Το αποτέλεσμα είναι ότι τα παιδιά δρουν σύμφωνα με τα συναισθήματα της μητέρα τους και παρακινημένα από την οργή και τη ζήλια της, σκοτώνουν. Στην περίπτωση δηλαδή του *Brood* η απελευθέρωση των συναισθημάτων από το λογικό έλεγχο καταλήγει σε φόνο.

Η ανεξέλεγκτη έκφραση συναισθημάτων οδηγεί στην καταστρατήγηση των δύο βασικών κοινωνικών ταμπού, τη μη κοινωνικά θεσμοθετημένη σεξουαλικότητα (*Shivers*) και τη βία ή το φόνο (*Brood*). Έτσι ο πόλεμος των συναισθημάτων ενάντια στη λογική καταλήγει σε μια μάχη ενάντια στην κοινωνική σύμβαση, καθώς αυτή διατηρείται μέσω της θεσμοθέτησης των δύο βασικών ταμπού που θίχτηκαν παραπάνω.

Στα δύο αυτά έργα ο Cronenberg συνδέοντας τη σωματική παραμόρφωση με την έκφραση των συναισθημάτων τοποθετεί συμβολικά την έδρα των συναισθημάτων στο σώμα και αντίστροφα την έδρα της λογικής στο κεφάλι. Υπό αυτές τις συνθήκες, η ασθένεια ως σωματοποίηση των συναισθημάτων καταλήγει να είναι η επανάσταση του παραμελημένου σώματος ενάντια στο πνεύμα\ κεφάλι. Η ιδέα αυτή φαίνεται ξεκάθαρα στα λόγια ενός χαρακτήρα στο *Brood*⁹⁶ οποίος συμμετείχε στο πρόγραμμα "ψυχοπλασματικής" θεραπείας με αποτέλεσμα να αναπτύξει ένα καρκίνωμα στο λαιμό του. Αναφέρει ότι *παρακίνησε το σώμα του να εκφράσει ελεύθερα τα ψυχικά του τραύματα και αυτό τώρα έχει επαναστατήσει και έχει κηρύξει πόλεμο εναντίον του*. Η φράση αυτή κατορθώνει να συνοψίσει όλες τις κύριες ιδέες που εμπεριέχονται στο έργο αυτό για το σώμα, την ασθένεια αλλά και τη σχέση σώματος-μυαλού. Πρώτον, η συγκεκριμένη πρόταση υποδηλώνει ότι υπό κανονικές

96. Το σενάριο και οι διάλογοι στο συγκεκριμένο έργο είναι γραμμένοι από τον ίδιο τον σκηνοθέτη.

συνθήκες το σώμα και κατά συνέπεια τα ψυχικά τραύματα- συναισθήματα βρίσκονται σε σαφή έλεγχο και περιορισμό. Δεύτερον, το εγώ ταυτίζεται με το κεφάλι εναντίον του οποίου το σώμα, σαν κάτι το διαφορετικό από την ατομική ταυτότητα του ομιλητή, έχει κηρύξει πόλεμο. Το οπτικό σύνορο ανάμεσα στο σώμα και το κεφάλι είναι ο λαιμός. Δεν



Το καρκίνωμα που εμφανίστηκε στο λαιμό του ασθενούς στο *Brood* σαν το πρώτο σύμπτωμα της επανάστασης του σώματος ενάντια στην καταπίεση της λογικής και του μυαλού.

είναι συνεπώς τυχαίο ότι το σώμα που επιτίθεται στο κεφάλι δημιουργεί ένα

καρκίνωμα στη βάση του λαιμού. Προκύπτει συνεπώς ότι το σώμα-συναισθήματα επαναστατούν ενάντια στο κεφάλι-λογική. Εάν η ιδέα αυτή συνδεθεί με το γεγονός ότι ο πόλεμος των συναισθημάτων ενάντια στην καταπίεση της λογικής καταλήγει στην κατάλυση των βασικών κοινωνικών συμβάσεων (τη θεσμοθέτηση δηλαδή της σεξουαλικότητας και της βίας) όπως αναλύθηκε παραπάνω, δημιουργείται το ακόλουθο διπολικό ζευγάρι: σώμα= συναισθήματα, πάθη, πρωτόγονα ένστικτα, φύση / κεφάλι= λογική, κοινωνία, πολιτισμός, σύμβαση. Υπάρχει ένας ακόμα συμβολισμός στη σύγκρουση συναισθημάτων-σώματος με το πνεύμα- κεφάλι καθώς τα συναισθήματα και τα πάθη, που τοποθετούνται στο σώμα, όπως ειπώθηκε και παραπάνω, συχνά ισοδυναμούν με τη φύση που στρέφεται ενάντια στη λογική και στην κοινωνική σύμβαση.

Στα δύο αυτά έργα ο σκηνοθέτης επιχειρεί να απομακρυνθεί από τη σύνδεση της ασθένειας με την ηθική. Οι ήρωες του που πάσχουν από κάποια ασθένεια δεν διέπραξαν κάποιο αμάρτημα για το οποίο τιμωρούνται με την αρρώστια και τη σωματική παραμόρφωση που αυτή επιφέρει. Αντίθετα, ο Cronenberg μέσω της αρρώστιας επιχειρεί μια κριτική ενάντια στη σύγχρονη δυτική κοινωνία που σταδιακά υπερεκτίμησε το πνεύμα και τη λογική σε βάρος του σώματος και των συναισθημάτων.

Μέσα όμως από αυτή την κριτική και την αντιπαλότητα ανάμεσα στο σώμα και το κεφάλι ο Cronenberg βρίσκει την ευκαιρία να αντιμετωπίσει το ερώτημα της σχέσης του σώματος με το κεφάλι, που από νωρίς απασχόλησε τη δυτική φιλοσοφία. Στο Cronenberg on Cronenberg⁹⁷ ο ίδιος περιγράφει την αρρώστια και τον θάνατο του πατέρα του. Διηγείται ότι παρακολουθούσε μέρα με τη μέρα το σώμα του να φθίνει ενώ το μυαλό του παρέμενε διαυγές μέχρι το τέλος. Εκεί εξηγεί πως πάντοτε του προκαλούσε ενδιαφέρον η σχέση ανάμεσα στο πνεύμα και στο σώμα. Στο *The Fly* ο σκηνοθέτης επέφερε μια ενδεικτική για τον προβληματισμό του αλλαγή στο σενάριο. Στο πρωτότυπο (το *The Fly* ήταν η διασκευή μιας παλιότερης ταινίας τρόμου- Neumann, 1958) ο ήρωας αποκτά ένα κεφάλι μύγας από τη μέση του έργου με αποτέλεσμα να μην μπορεί να μιλήσει και να αναγκαστεί να χρησιμοποιήσει γραφομηχανή για να μεταφέρει τις σκέψεις του στη γυναίκα του και στους θεατές. Για τον Cronenberg αυτή η ιδέα δεν ήταν δυνατόν να λειτουργήσει κινηματογραφικά. Ο δικός του Seth Brandle, ο πρωταγωνιστικός χαρακτήρας, έπρεπε να μπορεί να μιλήσει σχεδόν σε όλο το έργο ώστε να φαίνεται ότι το μυαλό του λειτουργεί κανονικά αλλά και για να προσπαθήσει, χειριζόμενος το όπλο της λογικής, να ερμηνεύσει την αρρώστια του και το πώς αυτή επηρεάζει το σώμα του. Με τον τρόπο αυτό παρουσιάζεται ένας διαχωρισμός ανάμεσα στο σώμα που καταρρέει, χάνει σταδιακά κάποια μέλη του (η σκηνή στο μπάνιο όπου μέσα στο ντουλάπι ο Seth φυλάει τα μέλη που έχει χάσει, τα δόντια του και τα δάχτυλα του) και το μυαλό που είναι αρκετά υγιές ώστε να μπορεί να εξαγεί επιστημονικά συμπεράσματα.

Ο διαχωρισμός αυτός είναι σημαντικός γιατί αποδεικνύει ότι μία εξωτερικά παραμορφωμένη μορφή δεν κρύβει απαραίτητα ένα ψυχικό εσωτερικό κόσμο εξίσου παραμορφωμένο και μη υγιή. Με τον τρόπο αυτό αποτάσσεται για άλλη μια φορά η ηθική διάσταση της ασθένειας αλλά και γίνεται μια προσπάθεια να μην συνδέεται το τερατώδες με το μη υγιές. Στον δυτικό πολιτισμό ως φυσιολογικό σώμα ορίζεται το υγιές ανδρικό σώμα που δεν κάνει την παρουσία του αισθητή στο υποκείμενο του μέσω πόνων και ενοχλήσεων. Το φυσιολογικό σώμα οφείλει συνεπώς, να είναι στην ουσία

97. Rodley Ch., 1992, σ. 4

απαρατήρητο⁹⁸. Για το λόγο αυτό ένα σώμα καταβεβλημένο από τη αρρώστια παύει να θεωρείται φυσιολογικό και σταδιακά αντιμετωπίζεται ως τερατώδες. Έχει ήδη αναφερθεί πως στον δυτικό κόσμο το παραμορφωμένο εξωτερικό (σώμα) συνδέεται με ένα εξίσου παραμορφωμένο εσωτερικό. Υπό αυτές τις συνθήκες, ο άρρωστος μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνος για την ασθένεια του, να παραγκωνιστεί από την κοινωνία και να αντιμετωπιστεί με καχυποψία και εκθρότητα, σαν να είναι κάποιος εξωτερικός εχθρός, ένα τέρας.

Στο *The Fly* ο Cronenberg τονίζει τη δυνατότητα μετάλλαξης που ενυπάρχει στην ασθένεια και αντιμετωπίζοντας την ως μια δύναμη δημιουργική επιχειρεί να αποσυνδέσει το άρρωστο σώμα από το τερατώδες. Εύκολα κάποιος θα μπορούσε να ισχυριστεί ότι ο ήρωας του Cronenberg στο *The Fly* σταδιακά μέσω της αρρώστιας μετατρέπεται σε τέρας. Η άποψη αυτή ενισχύεται από την αποκρουστική και λεπτομερή περιγραφή της αλλαγής του σώματός του. Τα μόνα πρόσωπα του έργου, η Roni και ο Stathis, που έρχονται σε επαφή μαζί του όταν η σωματική κατάρρευση έχει αρχίσει, δείχνουν τρομοκρατημένοι και αδιασμένοι. Ο θεατής ταυτίζεται με την δική τους οπτική. Επιπλέον, ο ήρωας στο τέλος του έργου φαίνεται να παίρνει και σε ηθικό επίπεδο τη μορφή τέρατος καθώς υποτάσσεται στα πάθη του (τη ζήλια και την οργή), καταφεύγει στη βία και απειλεί τη ζωή των αγαπημένων του προσώπων. Στην πραγματικότητα ο Cronenberg έχει στήσει μια παγίδα για τους θεατές του. Τους υποχρεώνει να έρθουν αντιμέτωποι με ένα αποκρουστικό σώμα για να συνειδητοποιήσουν στο τέλος ότι το σώμα αυτό ανήκει σε ένα άτομο που μέχρι τέλους διατηρεί την ανθρωπιά του με αποτέλεσμα να μην είναι δυνατόν να χαρακτηριστεί ως τέρας. Στην αρχή της ταινίας ο Seth Brandle έχει όλα τα χαρακτηριστικά ενός θετικού χαρακτήρα. Είναι ένας ντροπαλός ιδιοφυής επιστήμονας που προσπαθεί να εντυπωσιάσει μια όμορφη δημοσιογράφο. Ο χαρακτήρας του είναι εύκολα κατανοητός για τους θεατές με αποτέλεσμα να ευνοεί την ταύτισή τους μαζί του. Όταν το σώμα του αρχίζει να καταρρέει, να χάνει τα χαρακτηριστικά που ορίζουν την ανθρώπινη φύση του, ο θεατής έχει ήδη αποδεχτεί τη συναισθηματική ταύτιση του με τον Seth Brandle και δεν μπορεί πια να

98. Deuthscer P., 2001, σ.147

την απορρίψει και να υιοθετήσει την οπτική γωνία κάποιου άλλου χαρακτήρα του έργου. Ο Cronenberg αλλάζοντας το σενάριο, δίνει στον ήρωά του τη δυνατότητα να εκφραστεί και να επιχειρήσει την ερμηνεία της ασθένειάς του κατά την πορεία της μετάλλαξής του. Με τον τρόπο αυτό δεν επιτρέπει την αποξένωση του θεατή από τον ήρωά του. Ο ήρωας κατέχει τη δυνατότητα ομιλίας και λογικής επιχειρηματολογίας, που είναι ένα από βασικά χαρακτηριστικά του ανθρώπου, μέχρι το τέλος. Το αποτέλεσμα είναι ότι παρά την αποστροφή που μπορεί να προκαλεί, ο Seth Brandle κατορθώνει να δημιουργήσει τα συναισθήματα της θλίψης και του οίκτου στους θεατές. Στο τέλος, η βία στην οποία καταφεύγει ο ήρωας δεν τον κατηγοριοποιεί ως τέρας, καθώς προκύπτει από την απόγωσή του και τον οδηγεί στην πιο ανθρώπινη χειρονομία: Ζητάει από την ερωμένη του να τον βοηθήσει να πεθάνει, γιατί δεν θέλει οι άλλοι να τον βλέπουν σαν τέρας.

Σε όλη την πορεία του έργου ο Seth Brandle επιχειρεί να ερμηνεύσει την αρρώστια του αλλά και να την παρουσιάσει σαν κάτι διαφορετικό και όχι σαν μια ασθένεια που τελικά θα τον στιγματίσει ως τέρας. Όταν η Roni τον επισκέπτεται την παρακαλεί να μείνει επιδεικνύοντας την νέα του ικανότητα να σκαρφαλώνει στους τοίχους. Με τον τρόπο αυτό προσπαθεί να την πείσει ότι η ασθένεια του δεν είναι τερατώδης αλλά δημιουργική. Λέει ότι "ίσως να μην είναι τόσο κακή ασθένεια". Στη δεύτερη επίσκεψη της όταν η παραμόρφωση έχει προχωρήσει ακόμα περισσότερα και αυτός της ζητά να μείνει ακολουθεί ο παρακάτω διάλογος:

R.- Δεν μπορώ να μείνω.

S.B. - Γιατί όχι; Γιατί δεν μπορείς;

R. -Δεν μπορώ να το αντέξω. Είναι υπερβολικά δύσκολο!

S.B.-Τι δεν μπορείς να αντέξεις; Η ασθένεια έχει αποκαλύψει το σκοπό της. Δεν πρέπει να ανησυχούμε πια για μόλυνση. Ξέρω τι θέλει η αρρώστια.

R.-τι θέλει η αρρώστια;

S.B.- Θέλει να με μεταμορφώσει σε κάτι άλλο. Δεν είναι τόσο τρομερό αυτό έτσι δεν

είναι; Οι περισσότεροι άνθρωποι θα έδιναν τα πάντα για να γίνουν κάτι άλλο.

Στο διάλογο αυτό η αρρώστια αντιμετωπίζεται σαν μια δύναμη δημιουργική και όχι καταστροφική. Ενέχει τη δυνατότητα της αλλαγής και της μετάλλαξης του ανθρώπινου σώματος. Ο Seth εδώ, ζητά από την ερωμένη του (αλλά και από τους θεατές) να εγκαταλείψει τις νόρμες του φυσιολογικού και της υγείας και να τις αντικαταστήσει με ιδέες πιο ανοικτές. Στην ουσία της ζητά να κατανοήσει, ότι το σώμα του δεν ταυτίζεται απόλυτα με την προσωπική του ταυτότητα και ότι ο εσωτερικός του κόσμος δεν αλλάζει και δεν παραμορφώνεται σύμφωνα με τις αλλαγές που συμβαίνουν στην εξωτερική του μορφή.

Στο διάλογο αυτό επίσης φαίνεται, ότι ο Cronenberg επιθυμεί οι θεατές του να αντιμετωπίσουν το άρρωστο σώμα όχι σαν κάτι το παραμορφωμένο και κατά συνέπεια τερατώδες, αλλά απλά σαν κάτι το διαφορετικό. Εάν ο θεατής αποδεχτεί την ασθένεια σαν ένα φορέα αλλαγής και αποδεχτεί το σώμα που νοσεί σαν διαφορετικό αλλά όχι τερατώδες, το σύνορο ανάμεσα στο φυσιολογικό και το τερατώδες αρχίζει να καταρρέει. Η ίδια η ασθένεια, άλλωστε, μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν ένα καθαρό σύμβολο της δυνατότητας διαρκούς μεταμόρφωσης. Ένας ιός είναι ένας οργανισμός που δεν έχει σταθερή δομή. Μεταλλάσσεται διαρκώς ανάλογα με τις συνθήκες τις οποίες θα συναντήσει, σύμφωνα με τον οργανισμό στον οποίο θα εισχωρήσει. Μια παρόμοια ρευστότητα παρουσιάζει το σώμα του Seth Brandle. Στην αρχή το σώμα του συναντά τον οργανισμό της μύγας και αρχίζει σταδιακά να μεταμορφώνεται. Στην συνάντησή του με τη μύγα δεν γίνεται ο ίδιος μύγα αλλά κάτι το νέο. Στο τέλος της ταινίας ο υπολογιστής του ανακοινώνει ότι ο μόνο τρόπος να σταματήσει την μετάλλαξή του είναι να ενώσει τον οργανισμό του με έναν άλλο ανθρώπινο οργανισμό. Στην απόπειρά του να ενώσει τον εαυτό του με την Roni και το αγέννητο τους παιδί, ο οργανισμός του συναντά τη μηχανή και μεταμορφώνεται εκ νέου. Και πάλι στην ένωση αυτή το καινούργιο στοιχείο, η μηχανή, δεν καθορίζει τη νέα μεταμόρφωση απλά δίνει την ώθηση για τη δημιουργία μιας νέας μετάλλαξης. Με τον τρόπο αυτό το σώμα του Brandle αλλάζει διαρκώς μορφή ανάλογα με τα νέα

στοιχεία που συναντά. Όταν υπάρχει ένας οργανισμός, όπως είναι ο ιός και το σώμα του Brandle, όπου η διαρκής μεταβολή είναι δεδομένη, πως ορίζεται το φυσιολογικό ή το τερατώδες; Ο Cronenberg χρησιμοποιεί την ασθένεια καταρχάς και ύστερα το σώμα του ήρωα του σαν μια εικόνα-σύμβολο της αέναης μεταμόρφωσης. Επιχειρεί με αυτό τον τρόπο να υπενθυμίσει στους θεατές ότι και το ανθρώπινο σώμα υφίσταται τρομακτικές αλλαγές στον κύκλο της ζωής του. Εάν η δυτική κοινωνία ορίζει το φυσιολογικό στην εικόνα ενός ενήλικα, νέου, υγιή άνδρα⁹⁹, στην ουσία αποκλείει πάρα πολλά στάδια της εξέλιξης του ανθρώπου. Και εάν γίνει αποδεκτό ότι το ανθρώπινο σώμα αλλάζει διαρκώς όπως το σώμα του Brandle στο *The Fly* ο διαχωρισμός ανάμεσα στο φυσιολογικό και το τερατώδες καταρρέει εξολοκλήρου.

Ο Cronenberg, συνεπώς επιχειρεί να αποσυνδέσει την ασθένεια με την ηθική του ατόμου. Αντίθετα φαίνεται να αποδέχεται την ιδέα ότι η αρρώστια είναι η έκφραση των καταπιεσμένων από τη λογική συναισθημάτων. Μέσα από αυτή την ιδέα αναλύει τη σχέση του σώματος με το μυαλό και παρουσιάζει την ασθένεια σαν την επανάσταση του σώματος και κατά συνέπεια της φύσης ενάντια στο πνεύμα και την κοινωνία. Η ασθένεια δηλαδή για τον σκηνοθέτη είναι ένας τρόπος διερεύνησης των διπολικών ζευγαριών σώμα/ μυαλό, συναίσθημα /λογική, φύση /κοινωνία. Με τον τρόπο αυτό επιχειρεί μια κριτική στη σύγχρονη κοινωνία που υπερεκτιμά τη λογική εις βάρος της έκφρασης των συναισθημάτων και των παθών. Επιπλέον, ο σκηνοθέτης προσφέρει ένα νέο στοιχείο στη συμβολική σημασία της ασθένειας το οποίο υπηρετεί καλύτερα τους στόχους στο σύνολο του έργου του. Εκμεταλλευόμενος την ασθένεια ως έναν ακόμα παράγοντα που μπορεί να φέρει αλλαγές στο σώμα, αμφισβητεί την εύκολη και συνήθη ταύτιση της υγείας με το φυσιολογικό και της ασθένειας με το τερατώδες. Με τον τρόπο αυτό κατορθώνει για άλλη μια φορά να ανατρέψει την έννοια του φυσιολογικού και να διευρύνει την ανοχή του θεατή σε ότι παραδοσιακά θεωρείται τερατώδες.

99. Το γιατί το ανδρικό και όχι το γυναικείο σώμα είναι το πρότυπο του φυσιολογικού θα συζητηθεί στο επόμενο κεφάλαιο.

3. Η Ένωση του Ανθρώπινου Σώματος με το Ζώο ή την Μηχανή : μια Ακόμα Παραμόρφωση ή

Ένα Νέο Σώμα

Στον Cronenberg μια ακόμα πιθανή παραμόρφωση του σώματος προκύπτει σπανιότερα από την ένωσή του με ζωικά και συνηθέστερα μηχανικά ή τεχνολογικά στοιχεία. Η ιδέα της ένωσης του σώματος είτε με το ζώο είτε με τη μηχανή, δεν είναι νέα. Αντίθετα, ταινίες τρόμου τη χρησιμοποιούσαν από παλιά για να προκαλέσουν τον φόβο αλλά κυρίως την απδία στους θεατές. Χαρακτηριστικά παραδείγματα τέτοιων ταινιών είναι όσες διαπραγματεύονται τους μύθους του Λυκάνθρωπου και του Δράκουλα (μια μορφή του Δράκουλα είναι η νυχτερίδα). Από την άλλη πλευρά ταινίες που ενώνουν το ανθρώπινο σώμα με τη μηχανή είναι μάλλον πιο πρόσφατα δημιουργήματα, όπως το *Robocop* (Verhoeven P.,1987) , *Terminator* (Cameron J.,1984) και το *Terminator2 : The Judgment Day* (Cameron J.,1991) .

Η τάση αυτή δικαιολογείται από το γεγονός ότι το ανθρώπινο σώμα μοιράζεται κάποια κοινά στοιχεία και με το ζώο και με τη μηχανή αλλά και επειδή η έννοια του ανθρώπου σε μεγάλο βαθμό ορίζεται στη σύγκρισή της με αυτά τα δύο στοιχεία. Το ανθρώπινο σώμα μπορεί εύκολα να παρομοιασθεί με μια μηχανή ή ένα ζώο. Η σύγκριση όμως αυτή, κατά κάποιο τρόπο προσβάλλει το ανθρώπινο σώμα γιατί ενώ το σώμα έχει κάποιες ομοιότητες με το ζώο και τη μηχανή, αυτά δεν διαθέτουν μυαλό ή ψυχή. Η έννοια του ανθρώπου είναι δύσκολο να ορισθεί και συνδέεται με πολλές παραμέτρους. Συχνά ταυτίζεται με την ικανότητά του για λογική σκέψη. Το άτομο αποκτά ιδιαίτερη αξία επειδή σαν οντότητα έχει τους δικούς του στόχους και φιλοδοξίες. Με τον τρόπο αυτό αποκτά τη θέση του υποκειμένου και δεν μπορεί να αντιμετωπιστεί σαν αντικείμενο¹⁰⁰ . Το ζώο διαχωρίζεται από τον άνθρωπο κυρίως επειδή δεν έχει λογική. Σύμφωνα με τις τέχνες και τη φαντασία, στην

100. Falzon Ch. Ch., 2002, σσ.74-79

περίπτωση της ένωσης του ανθρώπου με το ζώο χάνεται η λογική και απελευθερώνονται τα βασικά ένστικτα του ανθρώπου, δηλαδή η βία και η σεξουαλικότητα. Ο άνθρωπος όμως, δεν ορίζεται μόνο από τη λογική και τους στόχους του. Σε αντιπαράθεση με τη μηχανή, διαθέτει την ικανότητα για συναισθηματική σύνδεση και για κοινωνικοποίηση, την οποία χάνει στη περίπτωση της ένωσης του με την μηχανή¹⁰¹. Επιπλέον θα φανεί παρακάτω, ότι στα αντίστοιχα κινηματογραφικά παραδείγματα ο άνθρωπος-μηχανή σπάνια διατηρεί την συνείδηση του και την ατομικότητα του. Μετατρέπεται δηλαδή από υποκείμενο σε αντικείμενο. Θα μπορούσε, λοιπόν, να ειπωθεί ότι υπάρχει ένας άξονας όπου κεντρικό στοιχείο είναι το ανθρώπινο σώμα και στις δύο αντίθετες άκρες στέκονται το ζώο και η μηχανή. Το ζώο είναι συνδεδεμένο με τον πρωτογονισμό και το παρελθόν και η μηχανή με ένα πιθανό μέλλον και την εξέλιξη.

101. Falzon Ch., 2002, σσ.74-79

3α. Ο Άνθρωπος -Ζώο

Η ένωση του ανθρώπου με το ζώο είναι δημοφιλές εύρημα στο χώρο της φανταστικής λογοτεχνίας και στον κινηματογράφο, εκεί όπου ο άνθρωπος αποκτά ζωώδη χαρακτηριστικά είτε σε οργανικό επίπεδο είτε σε επίπεδο συμπεριφοράς. Σε ορισμένα παραδείγματα ο άνθρωπος-ζώο έχει σώμα παραμορφωμένο που συνδυάζει ανθρώπινα και ζωώδη μέλη (Δράκουλας¹⁰², Λυκάνθρωπος¹⁰³ κ.α.). Θα αποδειχτεί στη συνέχεια ότι και εδώ η σωματική παραμόρφωση επιφέρει τον χαρακτηρισμό του τέρατος. Ως τέρας, ο άνθρωπος-ζώο γίνεται ένα αρνητικό σύμβολο. Είναι η εικόνα-μεταφορά της επιστροφής σε μία πιο πρωτόγονη κατάσταση, όπου δεν υπάρχουν κοινωνικοί κανόνες. Ο διαχωρισμός του πολιτισμού από την πρωτόγονη κατάσταση βασίζεται σε ένα είδος θεσμοθέτησης της βίας και του σεξ¹⁰⁴ που υπάρχει στον πρώτο. Ο άνθρωπος-ζώο σηματοδοτεί ένα τρόπο ζωής χωρίς κανόνες με βίαιη και σεξουαλική συμπεριφορά και για το λόγο αυτό λειτουργεί σαν μια εικόνα-μεταφορά ανατροπής και κατάλυσης του πολιτισμού. Άλλοτε, η ένωση με το ζώο πραγματοποιείται μόνο σε συμβολικό επίπεδο. Δεν φαίνεται εξωτερικά αλλά είναι εμφανής μόνο στη συμπεριφορά του ατόμου. Σε αυτή την περίπτωση δεν υπάρχει εξωτερική παραμόρφωση με αποτέλεσμα ο άνθρωπος-ζώο να μπορεί να ιδωθεί σαν μια θετική μορφή (Ταρζάν¹⁰⁵, Μόγλνς¹⁰⁶). Τότε ο άνθρωπος-ζώο, ως σύμβολο, εμπεριέχει μια κριτική ενάντια στη σύγχρονη κοινωνία και εκφράζει την επιθυμία για επιστροφή σε ένα πιο απλό, πιο ειλικρινή και πιο αθώο τρόπο ζωής.

102. Browning T., 1931, "Dracula", Hiellyer L., 1936, "Dracula's Daughter", Fisher T., 1958, "Dracula", Fisher T., 1965, "Dracula, Prince of Darkness", Francis F., 1968, "Dracula has risen for the grave", Curtis D., 1972, "Dracula", Gibson A., 1972, "Dracula A.D. 1972", Badham J., 1979, "Dracula", Coppola F.F.: Dracula, 1992

103. Walker St., 1935, "Werewolf of London", Walker St., 1935, "Werewolf of London", Wadleigh M., 1981, "Wolfen", Nichols M., 1953, "Wolf"

104. Krasniewicz L., 1992, σ.34

105. Αναφέρω ενδεικτικά ορισμένες έργα με κύριο χαρακτήρα τον Ταρζάν γιατί οι ταινίες που έχουν φτιαχτεί με κεντρικό πρόσωπο το χαρακτήρα αυτό είναι πραγματικά πολυάριθμες. Dyke W.S.V., 1932, "Tarzan the Ape Man", Gibbons C., 1934, "Tarzan and His Mate", Thorpe R., 1942, "Tarzan's New York Adventure" κ.τ.λ.

106. Reitherman W., 1967, "The Jungle Book"

Τα πιο γνωστά παραδείγματα ένωσης του ανθρώπου με το ζώο παρουσιάζονται στην γοτθική λογοτεχνία με κύρια παραδείγματα τον δράκουλα και τον λυκάνθρωπο, φυσικά στις πολλές κινηματογραφικές μεταφορές τους. Αν και το σώμα του Δράκουλα δεν είναι κυριολεκτικά ένα μίγμα ανθρώπινων και ζωικών χαρακτηριστικών, ο Δράκουλας συχνά μεταμορφώνεται σε νυχτερίδα, λύκο και άλλα ζώα. Στο *Dracula* (1992) του Francis Ford Coppola υπάρχει μια σκηνή κατά την οποία ο Δράκουλας παρουσιάζεται σαν ένα μείγμα ανθρώπου και λύκου το οποίο συνουσιάζεται με τη Lucy. Σε μια μικρή ιστορία, που ονομάζεται *Dracula's Guest* του Bram Stoker, υπονοείται σαφώς ότι ο Δράκουλας δύναται να πάρει τη μορφή του λύκου. Για τους λόγους αυτούς, αν και έχει ορισμένα ειδικά χαρακτηριστικά, ο Δράκουλας μπορεί να ονομαστεί άνθρωπος-ζώο και όπως θα αποδειχτεί στη συνέχεια, έχει σε μεγάλο βαθμό τον ίδιο συμβολικό ρόλο με άλλα παραδείγματα ένωσης του ανθρώπου με το ζώο. Μια άλλη ταινία που διαπραγματεύεται την ένωση του ανθρώπου με το ζώο είναι το *Cat People* (Tourneur J., 1942) και τα έργα με το ίδιο θέμα που ακολούθησαν¹⁰⁷. Στα έργα αυτά ο άνθρωπος παίρνει σχεδόν ολοκληρωτικά τη μορφή του ζώου. Από αυτή τη μεταμόρφωση κερδίζει κάποιες ιδιότητες. Μπορεί να πετάξει σαν τη νυχτερίδα, να είναι ευλύγιστος και δυνατός όπως ένας λύκος ή ένας πάνθηρας. Οι θετικές όμως αυτές ιδιότητες συνδυάζονται με τον τρόμο. Ο άνθρωπος - ζώο δηλαδή αν και χάρη στις ανεπτυγμένες του ικανότητες θα μπορούσε να παρουσιαστεί σαν ένας ήρωας, εμφανίζεται σαν ένα τέρας.

Η Barbara Creed¹⁰⁸ υποστηρίζει ότι οι ταινίες τρόμου χρησιμοποιούν τον άνθρωπο-ζώο για να δημιουργήσουν το αίσθημα του φόβου καθώς ο Δράκουλας, ο λυκάνθρωπος και ο άνθρωπος-πάνθηρας είναι στην ουσία η εικονογράφηση ενός σώματος χωρίς ψυχή. Στην ουσία είναι ένα νεκρό σώμα το οποίο όμως κατορθώνει να κινείται και να επιβουλεύεται τους ζωντανούς. Ένα από τα κοινωνικά ταμπού, επιβάλλει οι νεκροί να διαχωρίζονται και να απομακρύνονται από τους ζωντανούς. Το νεκρό σώμα γεννά την αποστροφή γιατί είναι κάτι σαν ένα σκουπίδι που εγκατέλειψε η ψυχή

107. Wise R., 1944, "Curse of the Cat People", Schrader P., 1982, "Cat People"

108. Creed B., 1996, σ. 39

φεύγοντας. Πέρα όμως από την αποστροφή προκαλεί φόβο, καθώς υπενθυμίζει στον άνθρωπο τον θάνατο. Κατά συνέπεια, η Creed υποστηρίζει ότι ο Δράκουλας και ο λυκάνθρωπος, επειδή ως σώματα χωρίς ψυχή σπάνε ένα από τα βασικά ταμπού της κοινωνίας που επιβάλλει το νεκρό σώμα να απομακρύνεται και να διαχωρίζεται από τους ζωντανούς ανθρώπους, χρησιμοποιούνται ως σύμβολα του κακού στις ταινίες τρόμου.

Ο άνθρωπος-ζώο, όμως, μετατρέπεται σε σύμβολο του κακού όχι τόσο ως ένα νεκρό σώμα που ακόμα κινείται αλλά κυρίως ως ένα σώμα χωρίς νου, χωρίς δηλαδή λογική. Είναι ένα σώμα ανεξέλεγκτο. Η έλλειψη ελέγχου μεταφράζεται σε τάσεις για βία και σε άκρατη σεξουαλικότητα. Για αυτούς τους λόγους ο άνθρωπος-ζώο αποκτά τον χαρακτηρισμό του τέρατος και μετατρέπεται σε σύμβολο του κακού. Πράγματι, ο λυκάνθρωπος ή ο άνθρωπος-πάνθηρας είναι ένα ον που δεν κατορθώνει να διατηρήσει την ικανότητα της λογικής σκέψης στη μεταμόρφωση του. Οι ήρωες που μετατρέπονται σε ζώο χάνουν τις μνήμες τους και μαζί με αυτές τη συνείδηση της ταυτότητας τους. Ξεχνούν δηλαδή ότι κάποτε υπήρξαν άνθρωποι. Στην περίπτωση αυτή, λοιπόν, ο άνθρωπος-ζώο παίρνει τα βασικά χαρακτηριστικά του ζώου. Δεν έχει βέβαια ηθική, δεν υπακούει σε κοινωνικούς κανόνες αλλά και δεν κυνηγάει τον άνθρωπο για να τραφεί. Επιτίθεται μόνο για να προστατευτεί και να αμυνθεί. Στην πραγματικότητα δεν διαφέρει από οποιοδήποτε άλλο επικίνδυνο ζώο που βρίσκεται ανάμεσα σε ανθρώπους. Ένα βίαιο ζώο δεν προβάλλεται σαν τέρας. Ο άνθρωπος-πάνθηρας ή ο λυκάνθρωπος όμως, φέρνουν τον αρνητικό αυτό χαρακτηρισμό γιατί σε αυτούς η βία θεωρείται ότι συμβολίζει την επιστροφή σε ένα κατώτερο και πιο πρωτόγονο στάδιο.

Επιφανειακά, η ένωση ανθρώπου και ζώου στο μύθο του Δράκουλα έχει διαφορετικά από τα τυπικά χαρακτηριστικά της ένωσης ανθρώπου και ζώου καθώς ο Δράκουλας σε αντίθεση με τον λυκάνθρωπο ή τον άνθρωπο-πάνθηρα διατηρεί ένα είδος λογικής σκέψης. Στην ουσία όμως ως εικόνα-μεταφορά έχει την ίδια λειτουργία. Ο Δράκουλας είναι ένα εξολοκλήρου νέο πλάσμα το οποίο διαθέτει ευφυΐα και σκέψη αλλά είναι απαλλαγμένο από τη δέσμευση την ανθρώπινης ηθικής και των

κοινωνικών κανόνων. Σκοτώνει σαν ένα γνήσιο σαρκοβόρο ζώο για να τραφεί. Το γεγονός αυτό δεν είναι το στοιχείο που τον καθορίζει ως αρνητικό σύμβολο και τέρας καθώς και ο ίδιος άνθρωπος σκοτώνει για να τραφεί. Στον Δράκουλα ο συνδυασμός ανθρώπου-ζώου δημιουργεί ένα νέο ζώο το οποίο αντιμετωπίζει τον άνθρωπο ως τροφή και παίρνει τη θέση του στην κορυφή της τροφικής αλυσίδας. Εδώ, η ένωση ζώου και ανθρώπου δημιουργεί ένα ανώτερο από τον άνθρωπο, σε μεγάλο βαθμό άτρωτο, αιώνιο, έναν νέο κυνηγό. Εξωτερικά, επίσης, ο Δράκουλας είναι μεταμφιεσμένος σαν ένα

διακεκριμένο μέλος της ανθρώπινης κοινωνίας, κόμης, πλούσιος, εκλεπτυσμένος, αριστοκράτης. Η κοινωνική του καταξίωση του επιτρέπει να φέρει τη βία μέσα στα υποτιθέμενα ασφαλή όρια της κοινωνίας. Ο Δράκουλας συνεπώς, αντιμετωπίζεται με τρόμο και θεωρείται τέρας γιατί αντιμετωπίζει τον άνθρωπο ως τροφή αλλά και γιατί φέρνει στην κοινωνία την απειλή της μη θεσμοθετημένης¹⁰⁹ βίας.

Το διάσημο βιβλίο του Bram Stoker γράφτηκε κατά τη βικτοριανή περίοδο όταν η κοινωνία ανησυχούσε για την κατάλυση των ηθών εξαιτίας της συγκέντρωσης



Ο Gary Oldman ως Δράκουλας στην ομόθυμη ταινία. Το ντύσιμο του τον κατατάσσει στην υψηλή κοινωνική τάξη της εποχής



Εικόνα από την ταινία Dracula του Tod Browning (1932). Ο Δράκουλας ετοιμάζεται να δαγώσει το θύμα του και η γυναίκα λυποθυμάει στην αγκαλιά του με μια έκφραση ερωτική.

109. Ο πολιτισμός δεν επιφέρει απαραίτητα την κατάργηση της βίας. Απλά επιτρέπει μόνο ορισμένες μορφές της όπως τη βία της κρατικής εξουσίας ή τον πόλεμο.

μεγάλου πληθυσμού στις πόλεις. Ο Δράκουλας φέρει σαφώς και σεξουαλικούς υπαινιγμούς¹¹⁰. Τα βράδια τρυπώνει στα κρυφά από το παράθυρο στις κρεβατοκάμαρες γυναικών. Ο τρόπος με τον οποίο σκύβει στο λαιμό των θυμάτων του για να τραφεί, αλλά η και λιποθυμία των γυναικών στα χέρια του έχουν σαφές ερωτικό περιεχόμενο. Στην πιο πρόσφατη μεταφορά του Δράκουλα στον κινηματογράφο (Coppola F.F., 1992, "Dracula") η Lucy υποβατώντας κατεβαίνει στον κήπο όπου βρίσκεται αγκαλιασμένη σε μια σεξουαλική στάση με ένα πλάσμα ανάμεσα στο λύκο και στον άνθρωπο, μια



ακόμα μεταμόρφωση του Δράκουλα. Σε αντίθεση με την ντροπαλή, λιγομίλητη και καθώς πρέπει αρραβωνιασμένη Mina, η Lucy ξεχειλίζει από έναν κρυμμένο και υποβόσκοντα ερωτισμό. Φλερτάρει με δύο άνδρες ταυτόχρονα και επιδεικνύει μια ζωτικότητα που δεν αρμόζει σε μια γυναίκα της βικτωριανής εποχής. Η σεξουαλικότητά της αυτή εκδηλώνεται όταν έρθει σε επαφή με το Δράκουλα και τελικά την μετατρέπει από ένα παιχνιδιάρικο κορίτσι σε μια γυναίκα που χρησιμοποιεί τη σεξουαλική της σαγήνη σαν όπλο. Σε άλλη σκηνή οι δαιμονικές νύφες του Δράκουλα αρπάζουν με τον αρραβωνιαστικό της Mina σε ένα κρεβάτι υποδηλώνοντας ένα σεξουαλικό όργιο. Ο Δράκουλας, λοιπόν, γίνεται το σύμβολο μιας ανεξέλεγκτης από την κοινωνία σεξουαλικότητας.

110. Wood R., 1996, σσ. 364-378

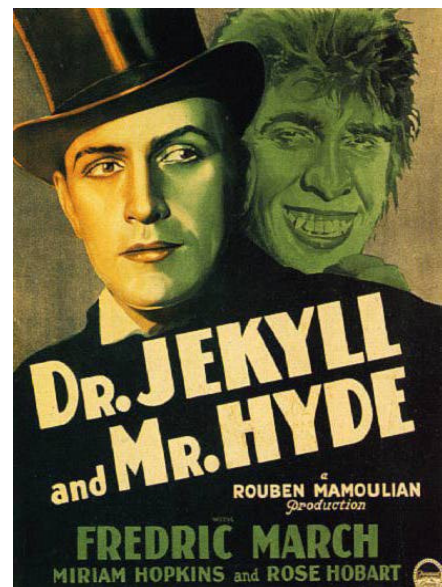
Η σύνδεση της σεξουαλικότητας με τον άνθρωπο-ζώο είναι εμφανής και στο *Cat People*. Στο έργο αυτό η ηρωίδα μετατρέπεται σε πάνθηρα την ώρα του ερωτικού πάθους. Ο φόβος



της πιθανής μετάλλαξης, της επιβάλλει σεξουαλική αποχή. Εύκολα κάποιος μπορεί να ερμηνεύσει το έργο αυτό σαν τον φόβο μιας γυναίκας απέναντι στην ίδια την σεξουαλικότητά της.

Παρόμοιες ιδέες φαίνεται να εκφράζει επίσης το μυθιστόρημα¹¹¹ *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* και οι κινηματογραφικές μεταφορές του¹¹². Ο Dr. Jekyll θέλοντας να διαχωρίσει το κακό από το καλό στον άνθρωπο δημιουργεί ένα άλλο εγώ το οποίο παρουσιάζει ζωώδη χαρακτηριστικά κυρίως στη συμπεριφορά αλλά και στη μορφή. Το έργο αυτό παρουσιάζει τις δύο όψεις του ανθρώπου. Η κακή και ανεξέλεγκτη πλευρά διαθέτει πολλά χαρακτηριστικά που θυμίζουν ζώο. Για παράδειγμα, η υπερβολική τριχοφυΐα και τα μεγάλα μυτερά δόντια του Mr. Hyde είναι ζωώδη χαρακτηριστικά. Επιπλέον, η τερατόμορφη και ζωώδης πλευρά του εκλεπτυσμένου γιατρού είναι επιθετική και σεξουαλικά αχαλίνωτη. Ενώ ο γιατρός είναι αρραβωνιασμένος με μια καθώς πρέπει κοπέλα έλκεται σεξουαλικά από μια γυναίκα των καμπαρέ. Όταν κατορθώνει να δημιουργήσει τον άλλο εαυτό του, η καταπιεσμένη σεξουαλικότητα του βρίσκει την έκφραση της.

Στο έργο αυτό δεν υπάρχει ο άνθρωπος-ζώο ως κυριολεκτική



Κινηματογραφική αφίσα. Ο Mr. Hyde παρουσιάζεται με άγρια στίθασα μαλιά και μεγάλα σουβλερά δόντια, στοιχεία που συνήθως συνδέονται με το ζώο.

111. Stevenson R. L., 1886, "Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde"

112. Fleming V., 1941, Mamoulian R., 1931

εικόνα και σύμβολο. Η κακή πλευρά, όμως, του Dr. Jekyll συνδέει τα εξωτερικά ζωώδη χαρακτηριστικά με τη βία και το σεξ παρουσιάζοντας Ξανά τη σύνδεση του ζώου και του ανθρώπου-ζώου ειδικότερα, με την ανατροπή του πολιτισμού.

Ένα άλλο χαρακτηριστικό που μοιράζονται, τουλάχιστον ο Δράκουλας και ο λυκάνθρωπος, είναι ότι και οι δύο είναι μολυσματικοί. Μπορούν με το δάγκωμα τους να δημιουργήσουν νέους βρικόλακες και λυκάνθρωπους και με τον τρόπο αυτό να πολλαπλασιάσουν το είδος τους. Είναι συνεπώς επικίνδυνοι για την κοινωνία όχι μόνο γιατί είναι βίαιοι και επιθετικοί απέναντι στους ανθρώπους αλλά και γιατί μπορεί να παρασύρουν στη ζωώδη κατάσταση και άλλους ανθρώπους.

Από τα παραπάνω λογοτεχνικά και κινηματογραφικά παραδείγματα αναδεικνύεται ότι ο άνθρωπος-ζώο είτε με την ιδιαίτερη μορφή του Δράκουλα είτε ως λυκάνθρωπος ή πάνθηρας συνδέεται με την απώλεια ελέγχου που οδηγεί -όπως ειπώθηκε παραπάνω- στο σπάσιμο δύο βασικών κοινωνικών κανόνων: τη θεσμοθετημένη βία και τη σεξουαλικότητα. Επιπλέον, μπορεί να μετατρέψει και άλλα άτομα σε ανθρώπους-ζώα. Ο άνθρωπος-ζώο, λοιπόν, προκαλεί το δέος των θεατών όχι τόσο σαν ένα σώμα χωρίς ψυχή, σαν νεκρό σώμα, αλλά κυρίως σαν ένα σώμα πέρα από τον έλεγχο της λογικής, των κοινωνικών κανόνων και του πολιτισμού. Είναι, συνεπώς, ένα τέρας και σύμβολο του κακού γιατί σηματοδοτεί την κατάλυση του πολιτισμού και την επιστροφή σε μια πιο πρωτόγονη κατάσταση.

Σε ορισμένες περιπτώσεις όμως ο άνθρωπος -ζώο αποκτά θετικά χαρακτηριστικά και τότε μεταφέρει κριτική ενάντια στην κοινωνία. Για να είναι αυτό εφικτό απαραίτητη προϋπόθεση είναι να μην υπάρχουν στο σώμα στοιχεία παραμόρφωσης, ενδείξεις της ένωσης του με το ζώο. Αντίθετα, η σύζευξη του ανθρώπου με το ζώο γίνεται εμφανής μόνο σε επίπεδο συμπεριφοράς. Ένα παραμορφωμένο σώμα προκαλεί απέχθεια στους θεατές και εύκολα μπορεί να χαρακτηριστεί ως τερατώδες. Παραδείγματα, όπου ο άνθρωπος-ζώο παρουσιάζεται ως ένα θετικό σύμβολο, είναι οι ταινίες που μεταφέρουν στην οθόνη τον μύθο του Ταρζάν και του Μόγλη. Στα έργα αυτά η ένωση του

ανθρώπου με το ζώο δεν πραγματοποιείται κυριολεκτικά σε σωματικό επίπεδο. Οι χαρακτήρες του Μόγλη και του Ταρζάν μπορούν να χαρακτηριστούν, σε επίπεδο συμβολικό, άνθρωποι-ζώα, γιατί σαν ζώα δεν έχουν γνώση του ανθρώπινου πολιτισμού. Στα έργα αυτά, ο άνθρωπος-ζώο (σε επίπεδο πια συμβολικό και όχι εικονογραφικό) δημιουργείται από την μακρόχρονη διαβίωση του ανθρώπου σε ένα χώρο ζώων μακριά από τους υπόλοιπους ανθρώπους. Στους χαρακτήρες αυτούς, το ζωικό στοιχείο προκύπτει από την κίνηση και τη στάση του σώματος στις στιγμές της ανάπαυσης. Το σώμα τους παρουσιάζει μια ευελιξία και ελαστικότητα που θυμίζει την κίνηση ενός ζώου. Επιπλέον, ο Μόγλης και ο Ταρζάν δεν γνωρίζουν πώς να συμπεριφερθούν ως άνθρωποι γιατί έχουν ζήσει έξω από το κοινωνικό σύνολο. Δεν αναγνωρίζουν τους κανόνες και ακόμα περισσότερο τις συμβάσεις, που διέπουν την ανθρώπινη κοινότητα. Εδώ λοιπόν, ο άνθρωπος-ζώο είναι κυρίως το σύμβολο μιας διαφορετικής αντίληψης. Η παρουσία του ανθρώπου-ζώου στο έργο δίνει την αφορμή να ιδωθεί η ανθρώπινη κοινωνία με τα μάτια ενός εξωτερικού, ανεπηρέαστου θεατή, για να ασκηθεί έτσι η πρέπουσα κριτική. Ο άνθρωπος-ζώο παρουσιάζεται σαν ένα αθώο, απλό πλάσμα, αμόλυντο από τις κοινωνικές συμβάσεις και την υποκρισία. Δεν είναι τυχαίο ότι και στον Μόγλη και στον Ταρζάν οι άνθρωποι με τους οποίους έρχονται σε επαφή οι ομώνυμοι ήρωες είναι διεφθαρμένοι, άπληστοι και δολοφόνοι. Οι ταινίες επιβάλλουν με τον τρόπο τους μια σύγκριση ανάμεσα στην ηθική και την κοινωνία των ζώων και αυτή των ανθρώπων και το συμπέρασμα είναι ότι η συντροφιά των ζώων είναι μάλλον προτιμότερη. Τα ζώα επιδεικνύουν καλύτερη ηθική και πιο τίμιο και απλό τρόπο ζωής.

Το ζώο και κατά συνέπεια ο άνθρωπος-ζώο σε αυτό το θεωρητικό σχήμα είναι και πάλι σύμβολο ενός πρωτογονισμού. Ζει και συμπεριφέρεται έξω από τα πλαίσια του πολιτισμού. Σε αντίθεση όμως με τις πρώτες ταινίες που αναλύθηκαν στο κεφάλαιο αυτό (*Dracula, Cat people* κτλ.) ο πρωτογονισμός έχει θετικό χαρακτήρα. Τα έργα αυτά διακατέχονται από μια νοσταλγία για πρωτόγονη ζωή. Σύμφωνα με αυτά ο πολιτισμός που δημιουργήθηκε από τον άνθρωπο δεν είναι ένα σύστημα ελέγχου των πιο ταπεινών ενστίκτων του αλλά μια διαστροφή και μια απομάκρυνση από τη

φύση. Εδώ, ο άνθρωπος - ζώο είναι ο πρωτόγονος άνθρωπος που ζει σε αρμονία με τη φύση και παραμένει αθώος, αληθινός.

Πέρα, όμως, από ένα θετικό σύμβολο ο άνθρωπος-ζώο, σ' αυτή τη περίπτωση, επειδή βρίσκεται έξω από την ανθρώπινη κοινωνία μπορεί να επιτελέσει το ρόλο του παρατηρητή και κριτή της. Στις ταινίες δηλαδή θετικού πρωτογονισμού η ένωση του ζώου με τον άνθρωπο δίνει στον τελευταίο τη δυνατότητα μιας διαφορετικής αντίληψης. Στον Μόγλη και τον Ταρζάν η δυνατότητα αυτή έρχεται μόνο από το γεγονός ότι οι ήρωες έχοντας ζήσει έξω από την ανθρώπινη κοινωνία διαθέτουν νέα ματιά.

Στο *Wolf* του Mike Nichols (1994 με τον Jack Nicholson στον πρωταγωνιστικό ρόλο) η "νέα ματιά" πάνω στην πραγματικότητα παίρνει μια πιο "χειροπιαστή" μορφή. Στην ταινία αυτή ο λυκάνθρωπος είναι χαρακτήρας θετικός και ο πρωταγωνιστής. Ο θεατής ταυτίζεται με αυτόν και τον αποδέχεται. Ο ήρωας του *Wolf*, Will Randall, που έχει ζήσει όλη την ζωή του μέσα στα κοινωνικά πλαίσια, αποκτά πλήρως διαφορετική αντίληψη για το περιβάλλον του χάρη στη μεταμόρφωση του σε άνθρωπο-ζώο. Η μεταμόρφωση του χαρίζει μια εκπληκτική σωματική ευεξία. Το σώμα του αρχίζει να κινείται διαφορετικά και οι αισθήσεις του οξύνονται. Οι νέες αισθήσεις του επιτρέπουν να μάθει πράγματα για τους ανθρώπους και για τον κόσμο γύρω του, που μέχρι εκείνη τη στιγμή αγνοούσε. Η ακοή του διαπερνάει τους τοίχους. Η όραση του αποκαλύπτει λεπτομέρειες που ως τότε του έμεναν κρυφές. Ενώ αυτός μεταμορφώνεται σε ζώο, ταυτόχρονα ο κόσμος γύρω του αποκτά άλλη μορφή. Ο νέος δηλαδή οργανισμός του αλλάζει και την αντίληψη του για το περιβάλλον του, διαμορφώνει τελικά τον ίδιο τον κόσμο.

Στο *Wolf* ενώνονται στοιχεία θετικού και αρνητικού πρωτογονισμού. Η μετατροπή του ήρωα σε ζώο του προσδίδει εξαιρετικές ικανότητες, τον μετατρέπει σε υπέρ-άνθρωπο. Ταυτόχρονα όμως του αφαιρεί ένα ποσοστό από τον αυτοέλεγχο του, με αποτέλεσμα να θεωρηθεί βίαιος και επικίνδυνος. Πρέπει να σημειωθεί ότι στο έργο αυτό η ένωση του ανθρώπου με το ζώο δεν πραγματοποιείται μόνο

σε επίπεδο συμπεριφοράς αλλά το σώμα του Nicholson παίρνει τη μορφή του λύκου. Η μεταμόρφωση αυτή ωστόσο ελάχιστα γίνεται ορατή στην οθόνη. Για το λόγο αυτό ίσως, είναι δυνατό να διατηρηθούν κάποια από τα θετικά χαρακτηριστικά του άνθρωπου-ζώου. Η νέα ματιά του λυκάνθρωπου αναδεικνύει μια κοινωνία εξίσου διεφθαρμένη όσο εκείνη στον Μόγλη και στον Ταρζάν. Η ταινία τελειώνει με το βολικό συμπέρασμα ότι ακόμα και ο πρωτογονισμός μπορεί να είναι θετικός ή αρνητικός ανάλογα με την " χρήση του". Ο Will Randall αν και άνθρωπος -ζώο είναι ανίκανος για φόνο σε αντίθεση με έναν άλλον αντίπαλο λυκάνθρωπο. Εδώ, η βία και η συμμόρφωση με τους κοινωνικούς κανόνες δεν είναι στοιχείο του ζώου αλλά είναι θέμα αποκλειστικά ανθρώπινης ηθικής.

Σύμφωνα λοιπόν, με τα παραπάνω παραδείγματα είναι εφικτό να γίνει η ακόλουθη διαπίστωση: ο άνθρωπος-ζώο είναι σύμβολο πρωτογονισμού. Ανάλογα με την περίπτωση αποκτά θετικό ή αρνητικό χαρακτήρα. Στην ουσία, εκφράζει δύο διαφορετικές και σε μεγάλο βαθμό αντικρουόμενες σύγχρονες αντιλήψεις για τον πολιτισμό και την κοινωνία. Σύμφωνα με την πρώτη ο πολιτισμός είναι ένα σύστημα ελέγχου το οποίο εξασφαλίζει την αρμονική συνύπαρξη των ανθρώπων καταπιέζοντας και θεσμοθετώντας τα δύο βασικά ένστικτα: την τάση για βία, και τη σεξουαλικότητα. Ο έλεγχος αυτός που εκφράζεται από το μυαλό (=λογική) ενάντια στο σώμα (=ένστικτα, πάθη) διαχωρίζει τον άνθρωπο από την πρωτόγονη κατάσταση και το ζώο. Εδώ, ο άνθρωπος-ζώο εκφράζει την κατάρριψη των κοινωνικών κανόνων και τη δυνατότητα κατάρρευσης του πολιτισμού. Στη δεύτερη περίπτωση, ο πολιτισμός είναι ένα τεχνητό ανθρώπινο κατασκεύασμα, το οποίο έρχεται σε σύγκρουση με τη φύση. Μεταφέρει και ευθύνεται για ορισμένα αρνητικά στοιχεία του ανθρώπου, όπως την υποκρισία, την απληστία και τη βία που δεν έχει ως στόχο την τροφή την άμεση επιβίωση δηλαδή και για το λόγο αυτό είναι ανήθικη. Ο άνθρωπος-ζώο εδώ είναι το σύμβολο της επιστροφής σε μια πιο απλή και φυσική ζωή που εμπεριέχει ένα είδος αθωότητας και ηθικής. Παραδοσιακά, λοιπόν, ο άνθρωπος-ζώο έχει άλλοτε θετικά και άλλοτε αρνητικά στοιχεία σύμφωνα με τις απόψεις που αντανάκλα, παραμένοντας όμως η εικονογράφηση της ανατροπής του πολιτισμού.

Ο Cronenberg χρησιμοποιεί στο έργο του τον άνθρωπο ζώο με δύο τρόπους. Στο *Brood*, το οποίο είναι ίσως το πιο συντηρητικό σε μηνύματα έργο του, η πρωταγωνίστρια Nola είναι ένας άνθρωπος-ζώο σύμβολο αρνητικού πρωτογονισμού. Ακόμα όμως και εδώ, που ο σκηνοθέτης φαίνεται να ακολουθεί την παράδοση των έργων τρόμου, θα φανεί ότι ο άνθρωπος-ζώο που δημιουργεί στο πρόσωπο της Nola διαφοροποιείται σημαντικά από τον λυκάνθρωπο, τον Δράκουλα ή τον πάνθηρα των ταινιών που αναλύθηκαν παραπάνω. Η Nola μετατρέπεται σε σύμβολο ανατροπής του πολιτισμού εξαιτίας της αναπαραγωγικής της ιδιότητας, μέσω της σχέσης με τα παιδιά της και όχι μέσω της βίας και της αχαλίνωτης σεξουαλικότητας της.

Στο *Brood* όχι μόνο ο τίτλος αλλά και διάφορα στοιχεία του σεναρίου προβάλλουν τη Nola ως άνθρωπο-ζώο. Ο τίτλος, *The Brood*, στην Αγγλική γλώσσα σημαίνει γενιά και αναφέρεται αποκλειστικά στο ζωικό βασίλειο, γιατί υπονοεί μεγάλο αριθμό (πάνω από δύο) γόνων. Στην ουσία ο τίτλος αυτός δίνει το στίγμα της εξίσωσης της Nolas και των παιδιών της με ζώα. Εκτός όμως από τον τίτλο στο έργο υπάρχουν πολλά στοιχεία που οδηγούν τον θεατή στην αναγνώριση της Nola ως ανθρώπου-ζώου και κατά συνέπεια, ως σύμβολο πρωτογονισμού. Η B. Creed¹¹³ υποστηρίζει ότι ακόμα και μια φυσιολογική μητέρα χάρη στην αναπαραγωγική της δύναμη συνδέεται με τη φύση και το ζώο επειδή φέρνει στο προσκήνιο τον κύκλο της γέννησης, της φθοράς και του θανάτου. Ο Cronenberg στηρίζεται σε αυτή την ιδέα και την εκμεταλλεύεται δημιουργώντας μια οπτική υπερβολή. Η Nola είναι μια γυναίκα που παρουσιάζεται κυρίως σαν ένας αναπαραγωγικός μηχανισμός. Το έργο τονίζει διαρκώς τον ρόλο της ως μητέρα. Όλες οι άλλες της ιδιότητες είναι σχεδόν εξαφανισμένες. Η εικόνα που χρησιμοποιείται ως μεταφορά της αναπαραγωγικής της ικανότητας είναι η μετάλλαξη του σώματός της, που μεταφέρει τη μήτρα και τα γεννητικά της όργανα έξω από το σώμα της καθιστώντας τα άμεσα ορατά. Επιπλέον, η διαδικασία της γέννας της Nola μπορεί να χαρακτηριστεί ως έξω-ανθρώπινη, ζωώδης και τερατώδης για δύο κυρίως λόγους: Πρώτον, ο μεγάλος αριθμός των τέκνων της θυμίζει την διαδικασία γέννησης των ζώων καθώς συνήθως τα ζώα φέρνουν ταυτόχρονα στον

113. Creed B., 1993, σ. 47

κόσμο πολλά μικρά. Επίσης, η υψηλή γονιμότητα και η αυξημένη τεκνοποίηση συνήθως θεωρείται ιδίον ενός πιο πρωτόγονου τρόπου ζωής. Στη σύγχρονη εποχή οι νέοι τρόποι αντισύλληψης έχουν οδηγήσει τις δυτικές κοινωνίες στην υπογεννητικότητα. Δεύτερον, τα παιδιά της Nola γεννιούνται και ανατρέφονται χωρίς τη συνδρομή κάποιου πατέρα. Στο ζωικό βασίλειο η μητέρα αναλαμβάνει συνήθως το παιδί. Δεν φαίνεται δηλαδή, να υπάρχει πατέρας. Ενδεικτική, άλλωστε, είναι σκηνή όπου η Nola καθαρίζει από τα αίματα το νεογέννητο μωρό της γλύφοντας το. Πρόκειται για μια συμπεριφορά που ανήκει στο ζωικό βασίλειο και όχι στην ανθρώπινη κοινωνία. Η πράξη αυτή σηματοδοτεί το γεγονός ότι η Nola έχει αποδεχτεί την αλλαγή του σώματός της και ότι έχει αγκαλιάσει τους καρπούς της μετάλλαξής της.



Η Nola σκίζει με τα δόντια της τη μεμβράνη που καλύπτει το μωρό της και γλύφοντας το καθαρίζει, υποδηλώνοντας έτσι τη συνάφεια της με το ζώο.

Επιπλέον, η σχέση της Nolas με τα παιδιά της θυμίζει μια κοινωνία εντόμων, όπου η μονάδα, σχεδόν, δεν έχει διαφορετική οντότητα. Αντίθετα, όλα τα μέλη της κοινότητάς μοιράζονται ένα "συλλογικό" εγκέφαλο. Τα παιδιά της τα έχει ενσωματώσει πλήρως στην ταυτότητα της. Κινητοποιούνται μόνο με βάση τις ψυχικές της διαθέσεις. Δρουν με βάση τα συναισθήματα της μάνας τους και όχι με βάση τη συνειδητή της σκέψη. Το αποτέλεσμα είναι ότι τα ασυνείδητα συναισθήματά της μεταφράζονται από τα παιδιά της σε βία και φόνο. Η διάρκεια ζωής των παιδιών είναι περιορισμένη. Ζουν όσο κρατάει η σακούλα τροφής που έχουν πάνω τους. Δεν μπορούν να υπάρξουν ποτέ αυτόνομα. Όταν ο άνδρας της την σκοτώνει μαζί της πεθαίνουν και όλα τα παιδιά της. Είναι

δηλαδή πλήρως δεσμευμένα από την μάνα τους. Δεν είναι συνεπώς, τυχαίο ότι ο Cronenberg βάζει τον άνδρα της να την παρομοιάζει με μια μέλισσα - βασίλισσα. Η ατάκα αυτή δεν ορίζει μόνο τη Nola ως άνθρωπο-ζώο και μάλιστα έντομο, αλλά τονίζει ότι η ιδιότυπη σχέση με τα παιδιά της είναι ένα από τα ζωώδη χαρακτηριστικά της. Ταυτόχρονα, η Nola έχει τα χαρακτηριστικά της *αρχαϊκής* μητέρας που παράγει χωρίς τη συμβολή του αρσενικού και μην επιτρέποντας την αυτονομία των παιδιών της, τα κατασπαράζει. Η *αρχαϊκή* μητέρα είναι η μητέρα μιας πρωτόγονης, μη πολιτισμένης κατάστασης¹¹⁴. Εκφράζει το φόβο ότι αυτή ως δημιουργός ζωής μπορεί να αποκτήσει τον απόλυτο έλεγχο πάνω στα άτομα. Ο πολιτισμός είναι ένα μέσο ελέγχου της δύναμης αυτής.

Η Nola διαθέτει ορισμένα από τα χαρακτηριστικά του άνθρωπο-ζώου όπως συνοψίστηκαν από άλλα κινηματογραφικά παραδείγματα. Φαίνεται ότι αδυνατεί να ελέγξει τα συναισθήματά της με τη λογική και μέσω των παιδιών της καταλήγει στη βία. Στο έργο αυτό όμως, η σεξουαλικότητα και ο φόβος για τις ανεξέλεγκτες σεξουαλικές ορμές έχει αντικατασταθεί από μια ανησυχία για την μεγάλη αναπαραγωγική ικανότητά της. Η πρωταγωνίστρια και τα τέκνα της αποτελούν το κακέκτυπο μιας "φυσιολογικής" οικογένειας. Η έλλειψη του πατέρα και ο απόλυτος έλεγχος της μητέρας στα παιδιά, ανατρέπει την εικόνα της βασικής μονάδας της σύγχρονης κοινωνίας, της οικογένειας, και κατά συνέπεια αποτελεί εν δυνάμει απειλή για τον πολιτισμό. Με τον τρόπο αυτό η παρουσία της Nola στο *Brood* σηματοδοτεί την ανατροπή της κοινωνικής τάξης, γεγονός που ενισχύει την άποψη ότι η Nola είναι ένας άνθρωπος-ζώο και ότι έχει την ίδια συμβολική λειτουργία με τον άνθρωπο-ζώο όπως αναλύθηκε στις παραπάνω ταινίες. Εδώ δηλαδή, η επιστροφή στον πρωτογονισμό δεν επέρχεται από την έλλειψη ελέγχου των πρωταρχικών ένστικτων, της βίας και της σεξουαλικότητας αλλά κυρίως από την πολλαπλή τεκνοποίηση και τη σχέση της Nola με τα παιδιά της.

Στις υπόλοιπες ταινίες του σκηνοθέτη, ωστόσο, ο ρόλος που επιτελεί ο άνθρωπος-ζώο είναι τελείως διαφορετικός. Παύει σε μεγάλο βαθμό να είναι σύμβολο θετικού ή αρνητικού πρωτογονισμού

114. Creed B., 1993, σ. 47

και μετατρέπεται σε ένα χαρακτήρα με ρευστό σώμα. Οι οργανικές αλλαγές του διαμορφώνουν την αντίληψη του κόσμου όπως φάνηκε και στο παράδειγμα του *Wolf*. Με τον τρόπο αυτό ο Cronenberg κατορθώνει να υποστηρίξει και να εικονογραφήσει την άποψη ότι η δομή του ανθρώπινου σώματος καθορίζει την αντίληψη για τον κόσμο και ότι εάν αλλάξει ο οργανισμός του ατόμου θα διαφοροποιηθεί ο τρόπος με τον οποίο αντιλαμβάνεται την πραγματικότητα.

Στο *The Fly* και στο *Naked Lunch* η ένωση του ανθρώπου με το ζώο αποκτά διαφορετικό νόημα. Σε αντίθεση, με το *Brood* όπου η Nola εντάσσεται λίγο πολύ μέσα στην κινηματογραφική παράδοση του συμβολισμού του άνθρωπου-ζώου, το *Fly* και *Naked Lunch* χρησιμοποιούν τον άνθρωπο-μύγα και τον άνθρωπο-κατσαρίδα αντιστοίχως με ένα τρόπο ο οποίος είναι πιο κοντά στους γενικότερους προβληματισμούς του σκηνοθέτη. Στις ταινίες αυτές, ο άνθρωπος-ζώο δεν είναι κυρίως το σύμβολο ενός πρωτογονισμού είτε στην αρνητική είτε στην θετική εκδοχή του. Ο Cronenberg παίρνει ένα στοιχείο που υπάρχει σε δεύτερο επίπεδο στις ταινίες κυρίως του θετικού πρωτογονισμού και το τοποθετεί στο κέντρο του θεωρητικού του σχήματος. Όπως και στο *Wolf* ο άνθρωπος-ζώο στα έργα αυτά του Cronenberg αποκτά διαφορετική αντίληψη του περιβάλλοντος καθώς μεταβάλλεται οργανικά. Συνεπώς, η μεταβολή αυτή καθορίζει τον ρόλο της εικόνας-συμβόλου που είναι ο άνθρωπος-ζώο στα προκείμενα έργα. Η αλλαγή του σώματος και η ένωσή του με το ζώο διαμορφώνει ταυτόχρονα τον τρόπο αντίληψης του κόσμου.

Το πιο ενδεικτικό παράδειγμα της σύζευξης του ανθρώπινου σώματος με το ζώο στη φιλμογραφία του σκηνοθέτη είναι το *The Fly*. Αν και το *The Fly* αναλύθηκε στο προηγούμενο κεφάλαιο, υπό το πρίσμα της ασθένειας, δεν είναι δυνατό να αγνοηθεί το γεγονός ότι παρουσιάζει έναν άνθρωπο-ζώο. Αν και η ασθένεια είναι ένα ισχυρό μοτίβο που εμφανίζεται κυρίως στους διάλογους, όλο το σενάριο στηρίζεται στην οργανική ένωση του ανθρώπου με μια μύγα. Θα φανεί, άλλωστε, ότι η ανάλυση της ιδεολογίας της ταινίας με βάση το σύμβολο του άνθρωπου-ζώου δεν παρεκκλίνει ουσιαστικά από εκείνη με βάση την ασθένεια. Ο Cronenberg συνειδητά ίσως επιλέγει το

συνδυασμό των δύο συμβόλων, στην προκειμένη ταινία, ώστε να μπορέσει να εικονογραφήσει όλες τις πτυχές του θέματος της αλλαγής και παραμόρφωσης του ανθρώπινου σώματος.

Στο έργο αυτό ο ήρωας του Cronenberg είναι ένας χαρακτήρας που παρουσιάζει μια ανισορροπία ανάμεσα στο σώμα και στο μυαλό του. Όντας ιδιοφυής επιστήμονας είναι ένας άνθρωπος αποκλειστικά εγκεφαλικός που έχει μάθει να αγνοεί το σώμα του. Όταν ανοίγει την ντουλάπα του αποδεικνύεται ότι έχει μια σειρά από ολόidia κουστούμια ώστε να μην χρειάζεται να σκέφτεται πώς θα ντυθεί. Τρώει μηχανικά το γεύμα του και ζει σαν μοναχός απέχοντας από όλες τις σωματικές απολαύσεις. Όταν ερωτεύεται και προπάντων όταν αρχίσει η μεταμόρφωσή του σε μύγα, το σώμα του και η απόλαυση που αυτό μπορεί να του προσφέρει γίνονται για πρώτη φορά αισθητά και κατανοητά. Με τον τρόπο αυτό ένας άνδρας που ήταν εξολοκλήρου πνεύμα αποκτά σώμα. Η ένωση του με τη μύγα του υπενθυμίζει με ιδιαίτερη ένταση την υλικότητά του. Κατά μία έννοια η αναγνώριση της υλικότητάς του σηματοδοτεί ένα είδος πρωτογονισμού. Παρά ταύτα, ο άνθρωπος -ζώο που προκύπτει στο έργο αυτό δεν διαθέτει τα κύρια χαρακτηριστικά των ανθρώπων-ζώων όπως αναφέρθηκαν παραπάνω. Αν και τα έντονα συναισθήματα και τα πάθη (η ζήλια, ο έρωτας) φαίνεται σε μεγάλο βαθμό να εξουσιάζουν τις πράξεις του Seth-μύγα, η έλλογη σκέψη δεν τον εγκαταλείπει ποτέ. Ακόμα και στο τελικό στάδιο της μεταμόρφωσης του είναι ικανός να ζητήσει να πεθάνει. Έχει συχνά ειπωθεί ότι ο άνθρωπος είναι το μόνο ον που μπορεί συνειδητά να αποζητήσει το τέλος της ύπαρξης του. Στο *The Fly* λοιπόν, ο άνθρωπος -μύγα διατηρεί τη λογική μέχρι το τέλος, σε αντίθεση με τον άνθρωπο-λυκάνθρωπο ή τον άνθρωπο πάνθηρα. Επιπλέον, ο άνθρωπος -μύγα δεν φαίνεται να συνδέεται ούτε με την σεξουαλικότητα ούτε με τη βία. Στο σενάριο του Cronenberg το κέντρο βάρους μετατοπίζεται από τον ίδιο τον άνθρωπο-ζώο, στη διαδικασία μεταβολής του ανθρώπινου σώματος. Ο θεατής έχει την ευκαιρία να παραστεί μάρτυρας σε μια πολύ αργή διαδικασία μεταβολής που καλύπτει τη μεγαλύτερη διάρκεια του έργου. Στα υπόλοιπα παραδείγματα όπου εμφανίζονται άνθρωποι-ζώα, η μεταμόρφωση κρατά λίγα δευτερόλεπτα και συχνά δεν εμφανίζεται καν στην οθόνη. Εφόσον η ταινία είναι κατεξοχήν

αφιερωμένη στη διαδικασία αλλαγής είναι φανερό ότι ο συμβολισμός του ανθρώπου-ζώου συνδέεται άμεσα με την ίδια την αλλαγή και δεν χρησιμοποιείται τόσο σαν σύμβολο πρωτογονισμού είτε με την θετική είτε με την αρνητική έννοια.



Η εικόνα παρουσιάζει αναλυτικά τα στάδια μεταμόρφωσης του πρωταγωνιστή σε άνθρωπο-μύγα υποδεικνύοντας τον κινηματογραφικό χρόνο που αφιερώθηκε στην εικονογράφηση της αλλαγής αυτή,

Επιπλέον, στο *The Fly*, η ένωση του ανθρώπου με το ζώο πηγαινει ένα βήμα παραπέρα, γίνεται ακόμα πιο ακραία. Στις υπόλοιπες ταινίες η φυσιολογία του ανθρώπου ενώνεται με εκείνη του θηλαστικού, δηλαδή με ένα πλάσμα που είναι συγγενές στον άνθρωπο. Η συνάφεια της οργανικής λειτουργίας ανάμεσα στον άνθρωπο και στα θηλαστικά δημιουργεί στον άνθρωπο την αίσθηση της οικειότητας και του δίνει τη δυνατότητα να κατανοήσει καλύτερα αυτά τα είδη των ζώων και την ένωση του ανθρώπου με αυτά. Αντίθετα, τα έντομα φαντάζουν σαν ένας Ξένος και παράδοξος οργανισμός¹¹⁵. Μια ένωση λοιπόν, του ανθρώπινου σώματος με ένα άλλο ζώο ή με ένα άλλο θηλαστικό δεν αποδεικνύεται τόσο ριζοσπαστική ή τόσο αποκρουστική όσο εκείνη της ένωσης της ανθρώπινης φυσιολογίας με εκείνη του εντόμου. Επιπλέον το ίδιο το έντομο, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως το σύμβολο μια διαρκούς μεταβολής. Ο δικός του κύκλος ζωής επιβάλλει διαρκείς και ριζικές αλλαγές της μορφής του (νύμφη, πεταλούδα κ.τ.λ.). Στα θηλαστικά αποδίδεται υψηλή νοημοσύνη και μεγάλη ικανότητα στην απόκτηση γνώσης. Οι γενετικές διδαχές συμπληρώνονται με την γονική καθοδήγηση. Μαθαίνουν και συσσωρεύουν γνώση μέσα από την εμπειρία. Τα έντομα δεν έχουν αρκετά μεγάλο εγκέφαλο για να αποκτήσουν κάποια γνώση. Τα σώματά τους ωστόσο αποδεικνύουν εξαιρετική

115. Δεν είναι τυχαίο που σε πολλές ταινίες τρόμου- επιστημονικής φαντασίας οι εισβολείς από το διάστημα αποδεικνύονται έντομα (Baker R.W., 1967, "Five Million Years to Earth", Verhoeven P., 1997, "Starship Troopers")

προσαρμοστικότητα. Και γενετικά το είδος τους είναι πολύ πιο ρευστό. Για παράδειγμα, εύκολα αναπύσσουν ένα ζευγάρι πόδια παραπάνω, όταν το περιβάλλον στο οποίο ζουν τους το επιβάλλει¹¹⁶.

Η ρευστότητα του είδους προκαλεί ίσως το δέος και την αποστροφή των ανθρώπων.

Στο *The Fly*, μπορεί κάποιος να ισχυριστεί ότι ο Cronenberg προβάλλει ως κύριο χαρακτηριστικό του ανθρώπου-ζώου το *ρευστό σώμα*. Σύμφωνα με τα πρότυπα του δυτικού πολιτισμού το σώμα είναι ένα κλειστό σύστημα, μη μεταβλητό. Το πρότυπο αυτό το εκφράζει καλύτερα το ανδρικό σώμα. Αντίθετα το γυναικείο, λόγω της περιόδου και των αλλαγών που υφίσταται κατά τη διάρκεια της εγκυμοσύνης δεν μοιάζει να είναι, όπως το ανδρικό σώμα, εξίσου κλειστό και μη μεταβλητό. Η ιδέα της ρευστότητας του σώματος είναι τερατώδης για το δυτικό άνθρωπο γιατί τείνει να θεωρεί ότι το σώμα του είναι το σκεύος και ο ορισμός της ταυτότητάς του¹¹⁷. Πιστεύει ότι τα όρια της προσωπικότητας του είναι το δέρμα του, το εξωτερικό σύνορο του σώματός του. Ο σύγχρονος άνθρωπος έχει την ανάγκη να πιστεύει ότι η ταυτότητα του είναι συνεχής και αδιάσπαστη και μέσα σε στενά όρια ¹¹⁸. Μια σταθερή, μοναδική και συνεχής αίσθηση της ταυτότητας, επιβάλλει το πρότυπο ενός σταθερού και αδιάσπαστου σώματος. Έτσι ένα ρευστό σώμα υπονοεί μια ρευστή ταυτότητα γεγονός που καθιστά το σώμα που αλλάζει, αποκρουστικό. Στην πραγματικότητα, το σώμα ενός ανθρώπου υποβάλλεται σε πολλές αλλαγές στη διάρκεια της ζωής του από τη γέννηση ως τα γηρατειά. Οι αλλαγές όμως αυτές, συνδέονται με τη φθορά και το θάνατο. Η σύνδεση αυτή ίσως είναι ένας ακόμα λόγος για τον οποίο το ρευστό σώμα είναι απωθητικό.

Ο Seth Brundle διανύει μια πορεία μεταμόρφωσης σε μύγα η οποία θυμίζει πολύ τα χαρακτηριστικά του λυκάνθρωπου στο *Wolf*. Η ένωση των ανθρώπινων κυττάρων με τον οργανισμό της μύγας προκαλεί δύναμη και ευεξία στον Seth. Αισθάνεται πιο υγιής από ποτέ. Εκτελεί γυμναστικές και ακροβατικές ασκήσεις. Με την αλλαγή της οργανικής του φυσιολογίας σταδιακά έρχεται και η αλλαγή της αντίληψής του. Ο Cronenberg δημιουργεί μια εικόνα που κυριολεκτικά δείχνει την αλλαγή της

116. Shaviro St., 1995, σσ. 48-9

117. Salecl R., 2001, σσ. 27-30

118. Seltzer M., 1998, σσ. 68-69

αντίληψης του Seth, χρησιμοποιώντας με ένα έξυπνο και εναλλακτικό τρόπο τους κανόνες της κλασικής κινηματογράφησης. Η κάμερα συνήθως οφείλει να εκφράζει την οπτική γωνία του ήρωα. Για το λόγο αυτό σε μια κλασική ταινία βρίσκεται στο ύψος περίπου των ματιών ενός μέσου δυτικού άνδρα ¹¹⁹. Στη συγκεκριμένη σκηνή η κάμερα παρουσιάζει το εργαστήριο του Seth από ψηλά, από πάνω προς τα κάτω. Όταν έρχεται αντιμέτωπος ο θεατής με το πλάνο αυτό θεωρεί ότι ο σκηνοθέτης για κάποιο λόγο επέλεξε να σπάσει τον κανόνα. Όταν όμως, το πλάνο ανοίγει βλέπουμε ότι και σε

αυτή την περίπτωση η κάμερα ταυτιζόταν με το βλέμμα του Seth, ο οποίος βρίσκεται κρεμασμένος από το ταβάνι. Η εικόνα είναι μια οπτική μεταφορά για το γεγονός ότι το σώμα του αλλάζει παρέχοντας του



νέες ικανότητες. Με τις νέες δεξιότητες του, αλλάζει και ο τρόπος που βλέπει τον κόσμο, αλλάζει δηλαδή και η πραγματικότητα του. Επειδή δηλαδή το σώμα του έχει αλλάξει, του



προσφέρει τη δυνατότητα να δει το χώρο του από ψηλά και ανάποδα κρεμασμένος από το ταβάνι.

Του δίνει τη δυνατότητα να αλλάξει οπτική γωνία. Σε πολλές συνεντεύξεις του ο Cronenberg αναλύει και προφορικά την ίδια ιδέα. Συχνά αναφέρει ότι *"για επιβεβαίωση οποιασδήποτε αλήθειας πηγαίνουμε στο σώμα μας. Στο σώμα καταφεύγεις όταν θέλεις να διαπιστώσεις την ζωή ή τον θάνατο. Όλα εκτός από το σώμα είναι αφηρημένα. Μέσω των αισθήσεων, της αφής π.χ., διαπιστώνεις την*

119. Monaco J., 1981, σσ. 170-173

αλήθεια ενός πράγματος¹²⁰. Κατά συνέπεια, η μορφή του σώματος ορίζει και την μορφή του περιβάλλοντος, εφόσον μόνο μέσω αυτού είναι δυνατόν να γνωρίσει ο άνθρωπος τον κόσμο του.

Ο Seth αναφέρει μάλιστα, ότι ο τηλεμεταφορέας που έχει ανακαλύψει είναι το τέλειο φάρμακο (drag που στην αγγλική γλώσσα σημαίνει ταυτόχρονα φάρμακο και ναρκωτικό). Ένα φάρμακο-ναρκωτικό αλλάζει την αντίληψη της πραγματικότητας. Στη συνέχεια ο Seth έχει όλα τα συμπτώματα του ναρκομανή και εξαρτημένου ανθρώπου. Είναι διαρκώς σε υπερδιέγερση. Δεν τρώει κανονικό φαγητό παρά μόνο ζάχαρη και γλυκά. Θέλει διαρκώς να τηλε-μεταφέρεται σαν να έχει πάθει εθισμό στην εμπειρία αυτή και προσπαθεί σχεδόν βίαια να βάλει την ερωμένη του να τηλε-μεταφερθεί επίσης. Ο Cronenberg σε συνέντευξη αναφέρει ότι ο άνθρωπος επηρεάζοντας τη χημεία του σώματός του, είτε με άλλα μέσα είτε με ναρκωτικά, αλλάζει και την πραγματικότητα, καθώς στηρίζει την αντίληψη της πραγματικότητας στο σώμα του¹²¹.

Φάρμακο- ναρκωτικό αλλάζει την αντίληψη του κόσμου και για τον ήρωα του *Naked Lunch*. Ο ήρωας παίρνει ένα καθαριδοκτόνο φάρμακο σαν εναιώσιμο ναρκωτικό. Οι παραισθήσεις που του δημιουργεί το φάρμακο, τον οδηγούν στον φόνο της γυναίκας του και σε μία άλλη πραγματικότητα που την ονομάζει InterZone. Στο InterZone έρχεται αντιμέτωπος με πλάσματα που είναι ένα κράμα ανθρώπου και καθαρίδας(;) ¹²². Στην περίπτωση αυτή η ένωση των ανθρώπινων σωμάτων με την καθαρίδα είναι στην ουσία ένα σύμβολο της αλλαγής της αντίληψης της πραγματικότητας από τον ήρωα. Όσο εκείνος βυθίζεται στον φανταστικό του κόσμο, το InterZone, τόσο οι άνθρωποι γύρω του παύουν να είναι άνθρωποι και μετατρέπονται σε καθαρίδες και έντομα που είναι μυστικοί πράκτορες σε ένα φανταστικό κατασκοπευτικό παιχνίδι. Η επιστροφή του ήρωα από τη φαντασία (InterZone) στην πραγματικότητα είναι δυνατόν να συντελεστεί μόνο εάν ο ίδιος αποδεχτεί το γεγονός ότι υπό την επήρεια ναρκωτικών σκότωσε τη γυναίκα του. Για να περάσει συνεπώς τον συνοριακό έλεγχο της

120. Grunberg S., 2006, σ.70

121. Rodley Ch., 1992, σ. 145

122. Οι άνθρωποι-ζώα είναι ένα αδιευκρίνιστο μίγμα. Μοιάζουν με σύνθεση ανθρώπου και εντόμου χάρη στη μορφή των ματιών τους και των κεραιών τους.

φανταστικής χώρας υποχρεούται να πυροβολήσει για άλλη μια φορά τη γυναίκα του στο κεφάλι. Για τον θεατή δεν υπάρχει καμία κινηματογραφική σηματοδότηση που να διαφοροποιεί την πραγματικότητα από τον παροξυσμό του ναρκωτικού. Δεν υπάρχει dissolve, cut, δεν γίνεται χρήση φίλτρων που παραδοσιακά στον κινηματογράφο σηματοδοτούν το πέρασμα σε μια φανταστική πραγματικότητα, σε ένα όραμα ή σε ένα όνειρο. Οι άνθρωποι- έντομα λοιπόν είναι το οπτικό, από σύμβολο του περάσματος από την πραγματικότητα, στην παραισθήση και της αλλαγής της αντίληψης του ήρωα.



Τα απροιοδίστα όντα που εμφανίζονται στο *Naked Lunch* θυμίζοντας μια ανάμειξη ανθρώπου και εντόμου

Στο *The Fly* και στο *Naked Lunch* ο Cronenberg χρησιμοποιεί τον άνθρωπο-ζώο σαν σύμβολο ώστε να αναπτύξει την ιδέα ότι η οργανική δομή του σώματος του ανθρώπου, ορίζει τον τρόπο με τον οποίο αυτός αντιλαμβάνεται την πραγματικότητα. Ο άνθρωπος έχει τη συνήθεια να θεωρεί ότι η μορφή του κόσμου γύρω του είναι ακριβώς όπως την αντιλαμβάνεται, μέσα από τις αισθήσεις του. Θεωρεί δε αυτή τη μορφή δεδομένη και απορρίπτει οτιδήποτε διαφορετικό. Ο Cronenberg, φέρνοντας στο προσκήνιο την ιδέα ότι το ανθρώπινο σώμα ορίζει τον κόσμο και ότι ένα διαφορετικό σώμα θα συντελούσε σε μια διαφορετική αντίληψη του σύμπαντος, επιζητά να δημιουργήσει τις προϋποθέσεις για μια πιο ανεκτική στο διαφορετικό αντίληψη. Ο γάλλος φιλόσοφος Deleuze επιχειρεί να αναπτύξει την ίδια ιδέα μέσα από μια μεταφορά που την ονομάζει "γίγνεσθαι ζώο"¹²³. Για τον Deleuze ο άνθρωπος πρέπει να αντιληφθεί ότι κινείται αποκλειστικά μέσα σε ένα δικό του χρόνο και πραγματικότητα. Για τα ζώα και τα φυτά, για παράδειγμα, η αίσθηση του χρόνου θα είναι πολύ διαφορετική. Ο Deleuze για να εξηγήσει πόσο στενή είναι η αντίληψη της

123. Colebrook Cl., 2002, σσ. 125-145

πραγματικότητας που έχει ο άνθρωπος, δημιουργεί ένα φανταστικό παράδειγμα κατά το οποίο ο άνθρωπος θα γινόταν ζώο. Υποστηρίζει όμως, ότι το να γίνει κάποιος ζώο, δεν σημαίνει να υιοθετήσει απλώς τη συμπεριφορά του ζώου, ούτε όμως να γίνει εξ ολοκλήρου ζώο όπως στα κινηματογραφικά παραδείγματα κυρίως του *Cat People* ή του λυκάνθρωπου και του Δράκουλα που όταν η μεταμόρφωση συντελεστεί ο άνθρωπος χάνει πλήρως τη συνείδηση της προηγούμενης ύπαρξης του και σε ένα βαθμό και τις μνήμες του. Αντίθετα, για τον Deleuze ο άνθρωπος-ζώο είναι διαρκώς στη διαδικασία του να γίνει ζώο χωρίς ποτέ να γίνεται πλήρως ζώο. Είναι δηλαδή ένα υβρίδιο, όπως φαίνεται πολύ καλά στο *The Fly*, όπου το μεγαλύτερο μέρος της ταινίας είναι αφιερωμένο στην αργή και σταδιακή μεταμόρφωση του ήρωα. Χαρακτηριστικό, επίσης, είναι ότι ακόμα και στα τελικά στάδια της μετάλλαξης ο Seth αισθάνεται τον έρωτα και την ζήλια για την αγαπημένη του. Διατηρεί λοιπόν τη συνείδηση της ανθρώπινης υπόστασης του, τις μνήμες του και την προσωπικότητα που είχε ως άνθρωπος. Ενώ λοιπόν, τα ανθρώπινα στοιχεία του χαρακτήρα του παραμένουν, ταυτόχρονα αποκτά νέα αντίληψη του κόσμου. Αυτό ακριβώς, είναι η πρόκληση που περιγράφει ο Deleuze στη διαδικασία του να γίνει κάποιος κάτι διαφορετικό, μη ανθρώπινο, στην προκειμένη περίπτωση, ζώο. Από τη μια να προσλαμβάνει την αντίληψη ενός άλλου οργανισμού χωρίς να αποποιείται τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν τη δική του αρχική ματιά. Με τον τρόπο αυτό, πράγματι διευρύνει την αντίληψη του και δεν την αντικαθιστά απλώς με μια νέα, εξίσου περιοριστική με την προηγούμενη. Υποστηρίζει μάλιστα ο Deleuze ότι η ζωή και η δύναμη ενισχύονται με την αλλαγή (η αλλαγή αυτή στον Cronenberg εικονογραφείται ως μια πραγματική μετάλλαξη) που πραγματοποιείται με όσο το δυνατό περισσότερους τρόπους και προκύπτει από πολλαπλές ενώσεις¹²⁴. Ο Cronenberg δεν αναφέρει ότι έχει διαβάσει τις απόψεις του Deleuze. Ο τρόπος όμως που χρησιμοποιεί τον άνθρωπο-ζώο στο *The Fly* και στο *Naked Lunch* έρχεται σε συμφωνία με το παράδειγμα του "γίγνεσθαι ζώο" του Deleuze. Και για τους δυο ο άνθρωπος-ζώο είναι μια πραγματική μίξη των δύο στοιχείων. Ο άνθρωπος-ζώο προσλαμβάνει νέες ιδιότητες από τη συνάντησή του με το ζώο αλλά δεν χάνει τη συνείδηση του ότι

124. Colebrook Cl., 2002, σσ. 133

είναι άνθρωπος. Φαίνεται λοιπόν ότι ο Deleuze και ο Cronenberg αναγνωρίζουν τις ίδιες ιδιότητες στον άνθρωπο-ζώο και επιλέγουν να χρησιμοποιήσουν την εικόνα του σαν το σύμβολο της διευρυμένης αντίληψης της πραγματικότητας.

Παραδοσιακά ο άνθρωπος-ζώο χρησιμοποιείται από τον κινηματογράφο και σε ένα βαθμό από τη λογοτεχνία σαν μια δυνατότητα ανατροπής του πολιτισμού και κατά συνέπεια είναι ένα σύμβολο του κακού, ένα τέρας. Άλλοτε πάλι φέρει θετικούς συνειρμούς καθώς καλείται σαν εξωτερικός και αμόλυπτος παρατηρητής να κρίνει τα δεινά του πολιτισμού, την υποκρισία, την απληστία και τη δυνατότητα για βία που εμπεριέχει. Ο Cronenberg απέριψε σε ένα βαθμό του συμβολισμού αυτού στο *The Fly* και το *Naked Lunch* για να προβάλει ένα άλλο στοιχείο της εικόνας-συμβόλου του άνθρωπου-ζώου. Η ρευστότητα του σώματος του άνθρωπου-ζώου που ήταν πάντοτε παρούσα στην παράδοση του συμβόλου, με τον Cronenberg έρχεται στο προσκήνιο ώστε να τονισθεί η μη σταθερή δομή του σώματος και κατά συνέπεια η ρευστότητα της ατομικής ταυτότητας. Ο ορισμός της ατομικής ταυτότητας και η αμφισβήτηση της σταθερότητας της σε ένα μεταμοντέρνο θεωρητικό σχήμα είναι ένας προβληματισμός που χαρακτηρίζει τα έργα της δεύτερης περιόδου του σκηνοθέτη. Βρίσκεται, όμως σε δεύτερο επίπεδο και στα έργα της πρώτης περιόδου του. Για τον σκηνοθέτη ωστόσο, το πιο σημαντικό στοιχείο του άνθρωπου-ζώου είναι το ότι η αλλαγή της φυσιολογίας του προκαλεί την αλλαγή της οπτικής γωνίας του περιβάλλοντος. Χρησιμοποιεί την εικόνα του άνθρωπου-ζώου με τον ίδιο τρόπο που την παρουσιάζει ο Deleuze στα γραπτά του. Ο άνθρωπος-ζώο συνεπώς είναι η εικόνα-μεταφορά της ιδέας ότι ο άνθρωπος μπορεί να συνειδητοποιήσει ότι η αντίληψη της πραγματικότητας σε μεγάλο βαθμό εξαρτάται από το σώμα του. Εάν το σώμα του ήταν διαφορετικό και ο κόσμος του θα ήταν επίσης διαφορετικός.

3β. Τεχνολογία και Σώμα: 1. Άνθρωπος- Μηχανή: το Νέο Σώμα 2. Ένας Τρόπος Ύπαρξης

Χωρίς Σώμα

Η τεχνολογία είναι ένα από τα πιο κεντρικά μοτίβα στο έργο του Cronenberg. Σχεδόν σε όλες τις ταινίες του η τεχνολογία και η επιστήμη είναι παρούσες και επηρεάζουν τη μορφή του σώματος και τη σεξουαλικότητα του. Είτε ως μια επαναστατική ιατρική (*Shivers*, *Stereo*, *Brood*, *Rabid*, *Dead Ringers*) είτε ως μια τεχνολογική ανακάλυψη (*Videodrome*, *The Fly*, *eXistenZ*, *Crash*) δίνουν το αρχικό έναυσμα για τη μετάλλαξη του σώματος. Το *Shivers*, το *Brood*, το *Crash* και το *The Fly* έχουν ήδη αναλυθεί με αφορμή τη σεξουαλικότητα, την ασθένεια και τον άνθρωπο-ζώο. Παρά ταύτα η αρχική αφορμή για την μετάλλαξη στα έργα αυτά δίνεται από την επιστήμη και την τεχνολογία. Το ιατρικό πείραμα προκαλεί τον σεξουαλικό παροξυσμό στο *Shivers* και την μετάλλαξη του σώματος στο *Brood* και στο *Rabid*. Η τηλεόραση και το αυτοκίνητο, δύο τεχνολογικά επιτεύγματα, ορίζουν το σώμα στο *Videodrome* και στο *Crash* αντιστοίχως. Στο *The Fly* η ασθένεια και ο άνθρωπο-ζώο δημιουργούνται από τον τηλεμεταφορέα, το τεχνολογικό πείραμα του ήρωα. Η επίδραση της τεχνολογίας είναι παρούσα στα έργα του Cronenberg είτε ως πρωτεύων παράγοντας μετάλλαξης του σώματος είτε ως αίτιο που συνδυάζεται με τα άλλα αγαπημένα μοτίβα του σκηνοθέτη.

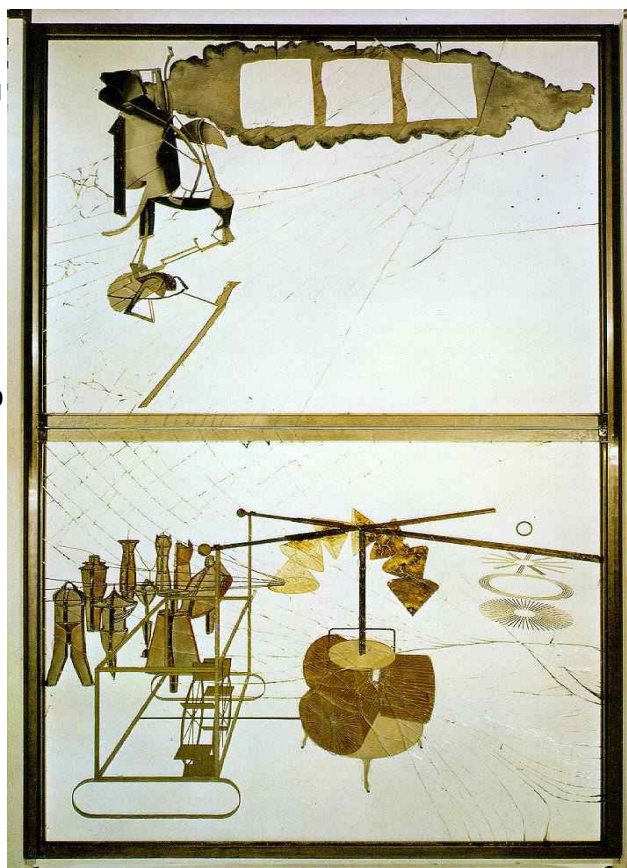
Στο κεφάλαιο αυτό, ωστόσο, θα αναλυθούν τα έργα που φέρνουν στο επίκεντρο την τεχνολογία ως παράγοντα παραμόρφωσης του σώματος. Στα έργα αυτά υπάρχουν δύο διαφορετικές τάσεις. Από τη μία το σώμα ενώνεται με τη μηχανή και διαμορφώνει ένα νέο σώμα και κατά συνέπεια μια νέα εικόνα-μεταφορά, τον άνθρωπο-μηχανή. Από την άλλη η τεχνολογία μπορεί να έχει ως αποτέλεσμα την ολική απόρριψη του σώματος και τη δημιουργία ενός τρόπου ύπαρξης χωρίς σώμα. Οι δύο αυτές ιδέες που εμφανίζονται στον Cronenberg αντανακλούν, όπως θα φανεί παρακάτω, δύο σχεδόν αντικρουόμενες τάσεις σε σχέση με το σώμα οι οποίες κυκλοφορούν στην κοινωνία. Σύμφωνα με την πρώτη στη σύγχρονη κοινωνία, οι άνθρωποι ζουν απορρίπτοντας το σώμα τους και

πρέπει η αίσθηση της υλικότητας και του σώματος να έρθει ξανά στο προσκήνιο. Οι οπαδοί αυτή της ιδέας προσπαθούν να ελέγξουν το σώμα τους μέσω της τεχνολογίας. Η δεύτερη ιδέα είναι ότι το σώμα είναι περιοριστικό και πρέπει να εγκαταλειφθεί εξ ολοκλήρου. Τα έργα του σκηνοθέτη, που επικεντρώνονται στην επιστήμη και την τεχνολογία, κατορθώνουν να παρουσιάσουν και τις δύο αυτές ιδέες αλλά και να αναπτύξουν άλλους επιμέρους συμβολισμούς που παρουσιάζει η καθημέρα από αυτές.

3β.1. Ο Άνθρωπος-Μηχανή: το Νέο Σώμα

Στον αντίποδα του ανθρώπου-ζώου βρίσκεται ο άνθρωπος-μηχανή. Η ένωση του ανθρώπου με τη μηχανή εμφανίζεται με τη μορφή ενός σώματος που μεταλλάσσεται εξαιτίας τεχνολογικής ή επιστημονικής παρέμβασης, είτε με τη μορφή ενός ανθρώπου που διαθέτει ορισμένα μηχανικά μέλη. Και σε αυτή την περίπτωση για να γίνει κατανοητό τι είδους σύμβολο είναι ο άνθρωπος-μηχανή πρέπει πρώτα να καθοριστεί σε τι συνειρμούς οδηγεί η μηχανή το Δυτικό πολιτισμό και ποια από τα ανθρώπινα χαρακτηριστικά χάνει το άτομο στην ένωσή του με τη μηχανή.

Η μηχανή εμφανίστηκε στην τέχνη κυρίως με το κίνημα των φουτουριστών¹²⁵. Οι καλλιτέχνες αυτού του κινήματος συχνά προσέδιδαν ανθρώπινες ιδιότητες σε μηχανές ή παρομοίαζαν τις λειτουργίες του ανθρώπινου



Το Μεγάλο Γυαλί του Duchamp

σώματος με εκείνες της μηχανής. Για παράδειγμα το *Ballet Mechanique* (Leger F., 1924) δημιουργούσε εικόνες που παρομοίαζαν την ανθρώπινη κίνηση με εκείνη των μηχανών. Για τους φουτουριστές η μηχανή έπρεπε να αντικαταστήσει στην τέχνη το σώμα και να γίνει το νέο σύμβολο της ομορφιάς. Ήταν γι' αυτούς το σύμβολο της δύναμης, της ταχύτητας και φυσικά του μέλλοντος. Αντίθετα το σώμα ήταν το σύμβολο του παρελθόντος, της φθοράς και του θανάτου¹²⁶. Την ίδια εποχή

125. Reed H., 1978, σσ. 118-122

126. Ρηγοπούλου Π., 2003, σσ.262-282

η αρνητική χροιά της σύζευξης του ανθρώπινου σώματος και της μηχανής βρισκόταν σαν συγκεκαλυμμένος υπαινιγμός στο *Μεγάλο Γυαλί* (1923)¹²⁷ του Duchamp. Στο έργο αυτό η ερωτική επιθυμία παίρνει τη μορφή μιας πολύπλοκης μηχανής η οποία δεν επιτρέπει τελικά την επαφή του άνδρα και της γυναίκας και μετατρέπει τον έρωτα και τη ζωή σε μια στείρα διαδικασία. Κυρίως όμως, μετά τον Δεύτερο Παγκόσμιο πόλεμο η μηχανή σταδιακά αποκτά και αρνητικές συνδηλώσεις. Το ιστορικό αυτό γεγονός και η ρίψη της ατομικής βόμβας έθεσαν σε αμφισβήτηση την αξία της λογικής, της τεχνολογίας και της επιστήμης. Η μηχανή, το ιδεόγραμμα της τεχνολογικής ανάπτυξης, εξέφραζε ταυτόχρονα το θαυμασμό για την τεχνολογική ανάπτυξη αλλά και το φόβο που αισθανόταν ο άνθρωπος για αυτήν.

Όπως και στην περίπτωση της ένωσης του ζώου με τον άνθρωπο, ο άνθρωπος-μηχανή έχει αποκτήσει ορισμένα χαρακτηριστικά που συνήθως ανήκουν στην τεχνολογία και έχει χάσει κάποιες από τις ανθρώπινες ιδιότητές του. Από τη μηχανή και την τεχνολογία ο άνθρωπος αποκτά αντοχές, δύναμη και κυρίως ένα σώμα που σε μεγάλο βαθμό βρίσκεται πέρα από τη φθορά και το θάνατο. Από την άλλη, η μηχανή και η τεχνολογία σηματοδοτούν την ψυχρή λογική, την επιστημονική σκέψη. Ο άνθρωπος-μηχανή χάνει τα συναισθήματα και τα πάθη του. Κατά μία έννοια θα μπορούσε να υποστηριχτεί ότι και σε αυτή την περίπτωση η ένωση του ανθρώπου με ένα ξένο στοιχείο δημιουργεί ένα σώμα χωρίς ψυχή. Ο άνθρωπος-ζώο είναι ένα πλάσμα χωρίς λογικό έλεγχο, υποταγμένο στα αισθήματα και τα ένστικτα. Αντίστροφα, ο άνθρωπος -μηχανή είναι ένα ον το οποίο διαθέτει μόνο λογική, χωρίς αισθήματα και πάθη, και πάλι αδέσμευτος από την ανθρώπινη ηθική. Παρά ταύτα ο άνθρωπος -μηχανή δεν έχει πάντοτε αρνητικό ρόλο. Συχνά χάρη στις υπεράνθρωπες δυνάμεις του γίνεται ο ήρωας. Φαίνεται συνεπώς ότι ο άνθρωπος μηχανή αντανάκλα τα αντιφατικά συναισθήματα της σύγχρονης κοινωνίας για την τεχνολογική ανάπτυξη. Ο φόβος και ο θαυμασμός συνυπάρχουν μετατρέποντας τον άνθρωπο-μηχανή είτε σε τέρας είτε σε ήρωα ανάλογα με την ταινία και την

127. Ιωαννίδης Α., 1992, σσ. 56-63



Ο Darth Vader των *Star Wars*

περίσταση.

Στην κινηματογραφική σειρά του Lucas *Star Wars*¹²⁸ παρουσιάζεται ένα από τα πιο ενδεικτικά παραδείγματα του ανθρώπου-μηχανή. Ο χαρακτήρας του Darth Vader ξεκινάει την πορεία του ως ένας απλός άνθρωπος. Θυσιάζει όμως την ανθρωπιά του για να κατορθώσει να νικήσει το θάνατο. Αποκτά μηχανικά μέλη (χέρια) και μια μάσκα-μηχανή στο κεφάλι, τα οποία του χαρίζουν μακροβιότητα, αφθαρσία και δύναμη. Με τη μηχανοποίηση του εγκαταλείπει την προσωπική του

βούληση, καθώς γίνεται το πειθήνιο εκτελεστικό όργανο του Αυτοκράτορα. Ξεχνά τις συναισθηματικές συνδέσεις του με τους ανθρώπους που αγαπούσε, επειδή φοβάται ότι θα πεθάνει. Με τον τρόπο αυτό χάνει τις μνήμες του και τελικά την ατομική του ταυτότητα. Για να επιζήσει ξεχνά ποιος είναι. Μέσα σε αυτή τη διαδικασία μετατρέπεται από άνθρωπος σε άνθρωπο-μηχανή και από θετικός χαρακτήρας γίνεται το τέρας της κινηματογραφικής σειράς. Μόνο στο τελικό επεισόδιο θυμάται την αγάπη του για τον γιο του, χάνει το μηχανικό χέρι του, απορρίπτει τη μηχανή-μάσκα που κάλυπτε το κεφάλι του και με τον τρόπο αυτό ξαναγίνεται άνθρωπος. Φυσικά, η επιστροφή του στο ανθρώπινο γένος είναι και η αιτία του θανάτου του. Ο Darth Vader της σειράς των *Star Wars* είναι ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα ανθρώπου-μηχανής. Η μηχανοποίηση του σώματος του του δίνει το πλεονέκτημα της αφθαρσίας αλλά και τον μετατρέπει από υποκείμενο σε αντικείμενο σε μια πραγματική μηχανή.

Ένα άλλο κινηματογραφικό παράδειγμα ανθρώπου-μηχανής είναι το *Robocop* (Verhoeven P., 1987) Στο έργο αυτό δημιουργείται ένας υπέρ-αστυνόμος για την αντιμετώπιση της αυξημένης εγκληματικότητας. Ο υπέρ-αστυνόμος αποτελείται από οργανικά μέλη που ανήκαν στο σώμα ενός

128. Lucas G., "Star Wars Episode IV: A New Hope", 1977, "Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back", 1980, "Star Wars Episode VI: Return of the Jedi", 1983, "Star Wars Episode I: The Phantom Menace", 1999, "Star Wars Episode II: Attack of the Clones", 2002, "Star Wars Episode III: Revenge of the Sith", 2005

αστυνομικού που τραυματίστηκε και πέθανε την ώρα του καθήκοντος, και μηχανικά μέρη που κατασκεύασε μια μεγάλη εταιρεία. Ο Robocop στην αρχή του έργου παρουσιάζεται σαν μια εξολοκλήρου μηχανή. Δεν χρειάζεται Ξεκούραση, έχει μεγάλες αντοχές και δύναμη. Οι εγκληματίες δεν μπορούν να τον χτυπήσουν και να τον βλάψουν. Εκτελεί διαταγές χωρίς να τις σκέφτεται και να τις αμφισβητεί. Υπακούει στους κανόνες με τους οποίους έχει προγραμματιστεί, χωρίς συναισθηματισμούς και αμφιβολίες. Θα μπορούσε να ειπωθεί ότι η μηχανοποίηση του ανθρώπου οδηγεί σε



Ο Robocop της ομώνυμης ταινίας

ένα είδος δουλείας. Ο άνθρωπος -μηχανή είναι ανίκανος να σκεφτεί κριτικά και να παραβιάσει τους κανόνες λειτουργίας του. Με τον τρόπο αυτό είναι το τέλειο εκτελεστικό όργανο οποιασδήποτε αρχής. Σύμφωνα με το σενάριο, όμως, η εταιρεία που κατασκεύασε τον άνθρωπο-μηχανή έχει διαπράξει ένα σημαντικό λάθος αφήνοντας και ανθρώπινα στοιχεία στο ρομπότ. Κατά τη διάρκεια του έργου τα εναπομείναντα ανθρώπινα χαρακτηριστικά σταδιακά βγαίνουν στην επιφάνεια και τελικά υπερισχύουν (;)¹²⁹. Ο ήρωας ως μηχανή δεν έχει συνείδηση του εαυτού του. Δεν έχει μνήμες, και χωρίς αναμνήσεις, δεν έχει ταυτότητα. Επιπλέον, δεν έχει συναισθήματα. Στην πορεία του έργου θα αρχίσει να θυμάται παρακινούμενος προπάντων από την αγάπη προς τον γιο του. Οι αναμνήσεις του θα συντελέσουν στη μερική τουλάχιστον αποκατάσταση της ταυτότητάς του. Ταυτόχρονα αποκτά και άλλα ανθρώπινα στοιχεία. Πρώτα έρχεται η αμφισβήτηση των εντολών που έχει πάρει, έπειτα τα

129. Δεν είναι αδιαμφισβήτητο ότι σε αυτή τη διαμάχη μηχανής και ανθρώπου ο άνθρωπος κατορθώνει να υπερισχύσει. Ο σκηνοθέτης επιτρέπει την ανάγνωση του έργου και προς τις δύο κατευθύνσεις αφήνοντας τον θεατή να επιλέξει μια πιο αισιόδοξη ή πιο απαισιόδοξη οπτική. Παρά ταύτα παρατηρώντας ότι τα ανθρώπινα στοιχεία του Robocop έρχονται σταδιακά στην επιφάνεια και ότι σε όλη τη διάρκεια του έργου ο ήρωας κάνει μια πορεία προς τον εξ ανθρωπισμό τείνω να πιστέψω ότι η πορεία αυτή θα συνεχιστεί και μετά το τέλος της αφήγησης και ότι ο Robocop θα καταλήξει ξανά σαν άνθρωπος.

συναισθήματα για τη συνάδελφό του και λίγο πριν το τέλος του έργου το χιούμορ και η ειρωνεία. Στη συνάδελφό του, που έχει τραυματιστεί, της λείπει να μην ανησυχεί γιατί όλα τα επισκευάζουν πια. Το σχόλιο αυτό εμπεριέχει μια ειρωνεία για τη δική του κατάσταση. Αντί να είναι νεκρός όπως θα έπρεπε, τον επισκεύασαν μετατρέποντάς τον σε άνθρωπο-μηχανή. Η άποψη που φαίνεται να προβάλλεται από το *Robocop* είναι ότι ο άνθρωπος σε αντίθεση με τη μηχανή έχει μνήμες και προσωπική ταυτότητα. Η συνείδηση της ταυτότητας και οι αναμνήσεις γεννούν τα αισθήματα, την αμφισβήτηση και τελικά την κριτική σκέψη.

Στο ίδιο συμπέρασμα οδηγεί και το *Blade Runner* (Scott R., 1982) . Στην ταινία αυτή δεν υπάρχει άνθρωπος-μηχανή. Το έργο, όμως, επιχειρεί να εξηγήσει ποιά είναι τα χαρακτηριστικά του ανθρώπου που τον διαχωρίζουν από τη μηχανή. Η αντιπαράθεση του ανθρώπου με τη μηχανή και κυρίως με το ανθρωποειδές ρομπότ, επιτρέπει στα χαρακτηριστικά που ορίζουν την "ανθρωπιά" να έρθουν στην επιφάνεια. Στο μέλλον, που παρουσιάζεται στο *Blade Runner*, τα ρομπότ τόσο αποτελεσματικά αντιγράφουν τον άνθρωπο ώστε να είναι απαραίτητο ένα ειδικό ψυχολογικό τεστ, για να μπορέσει να τα διακρίνει ο ήρωας. Το τεστ περιλαμβάνει ερωτήσεις σε σχέση με το παρελθόν του ερωτώμενου. Τα ανθρωποειδή μπορούν εύκολα να δώσουν ψεύτικες πληροφορίες και να δημιουργήσουν ένα προσωπικό παρελθόν. Αδυνατούν, όμως, να αντιγράψουν τις συναισθηματικές αντιδράσεις που έχει ένας άνθρωπος που διηγείται την προσωπική του ιστορία. Με τον τρόπο αυτό ο ήρωας κατορθώνει να διαπιστώσει ποιος είναι άνθρωπος και ποιος είναι ρομπότ και να εξολοθρεύσει τα επαναστατημένα ρομπότ που επιχειρούν να κρυφτούν ανάμεσα στους ανθρώπους. Όταν όμως, ένα ανθρωποειδές ρομπότ τροφοδοτηθεί με τις αναμνήσεις ενός πραγματικού ανθρώπου και φτιαχτεί με ένα τρόπο, ώστε να είναι πεπεισμένο ότι είναι άνθρωπος, τότε είναι πια αδύνατο να γίνει η διάκριση ανθρώπου μηχανής. Η ταινία σταδιακά καταρρίπτει όλα τα στοιχεία που διαφοροποιούν τον άνθρωπο από τη μηχανή. Τα ρομπότ είναι ικανά για λογική σκέψη. Μπορούν όμως επίσης, να έχουν προσωπική βούληση στόχους και φιλοδοξίες. Επιπλέον, είναι ικανά να διαμορφώσουν συναισθηματικούς δεσμούς και να κοινωνικοποιηθούν. Διαθέτουν δε την ικανότητα για συναισθήματα,

σε μεγαλύτερο βαθμό από ό,τι οι άνθρωποι της μελλοντικής κοινωνίας του έργου. Το όριο ανάμεσα στον άνθρωπο και τη μηχανή καταργείται εξολοκλήρου όταν το ρομπότ αποδεικνύει το σεβασμό του προς την έννοια της ζωής. Χαρίζοντας τη ζωή στον κυνηγό του, εκτιμά την αξία της ζωής σε μεγαλύτερο βαθμό από ό,τι οι άνθρωποι. Στο *Blade Runner* τα στοιχεία που διαφοροποιούν τον άνθρωπο από τη μηχανή (αν και τελικά το έργο κατορθώνει να ανατρέψει τη διάκριση αυτή) είναι η προσωπική βούληση, η αίσθηση της προσωπικής συνέχειας μέσω της μνήμης, η προσωπική ταυτότητα και κυρίως η ικανότητα για συναισθηματικούς δεσμούς και κοινωνικοποίηση.

Στην παράδοση του κινηματογράφου και της λογοτεχνίας -όπως ειπώθηκε παραπάνω- ο άνθρωπος-ζώο συνήθως παρουσιάζεται σαν ένα τέρας, που προκαλεί τον τρόμο και την αηδία στον θεατή. Ο άνθρωπος-ζώο αποκτά αρνητικό συμβολισμό κυρίως μέσω της σωματικής παραμόρφωσης αλλά και γιατί μπορεί να ιδωθεί σαν ένα σώμα χωρίς ψυχή ή χωρίς πνεύμα, χωρίς δηλαδή λογική. Με τον ίδιο τρόπο ο άνθρωπος-μηχανή διαθέτει όλα τα στοιχεία που μπορούν να τον κατηγοριοποιήσουν ως τέρας. Είναι και αυτός (όπως αναλύθηκε παραπάνω) ένα σώμα χωρίς ψυχή. Στην περίπτωση αυτή η λογική έχει κυριαρχήσει και έχει αντικαταστήσει τα συναισθήματα, την προσωπική βούληση και τέλος την ατομική ταυτότητα. Επιπλέον, τα μηχανικά μέλη που έχουν αντικαταστήσει μέρη του σώματος μπορούν εύκολα να ιδωθούν ως ένα είδος σωματικής παραμόρφωσης. Παρά ταύτα, είναι ο άνθρωπος -μηχανή ένα σύμβολο αρνητικό, όπως και στις περισσότερες περιπτώσεις ο άνθρωπος-ζώο;

Στον χαρακτήρα του Darth Vader μπορούν να εντοπιστούν τα πιο σημαντικά χαρακτηριστικά του τέρατος. Η σωματική παραμόρφωση και η μάσκα-μηχανή που καλύπτει τα προσωπικά του χαρακτηριστικά, οδηγούν τον θεατή να τον κατηγοριοποιήσει ως ένα Άλλο και κατά συνέπεια ως τέρας. Επιπλέον, είναι ο "κακός" της ταινίας. Σκοτώνει εύκολα και άκριπα. Στρέφεται ενάντια στα ίδια του τα παιδιά. Συνεπώς, ο άνθρωπος-μηχανή, Darth Vader, είναι σαφώς ένα αρνητικό σύμβολο. Από την άλλη στο *Robocop* ο άνθρωπος-μηχανή είναι θετικός χαρακτήρας και χάρη στις μηχανικές του δυνάμεις και στην αντοχή του αναδεικνύεται ως ήρωας. Το έργο κάνει μια σύγκριση ανάμεσα στον

άνθρωπο-μηχανή και σε ορισμένους κανονικούς ανθρώπους και αποδεικνύει ότι η ανάμειξη του ανθρώπου με τη μηχανή μπορεί να προσομοιώνει την ανθρώπινη ζωή και ελευθερία καλύτερα από τον διεφθαρμένο άνθρωπο¹³⁰. Η ίδια περίπου ιδέα παρουσιάζεται και στο *Blade Runner*. Η μηχανή, το ανθρωποειδές, δείχνει μεγαλύτερο σεβασμό στην ανθρώπινη ζωή και καταλαβαίνει καλύτερα την έννοια της ζωής και της ελευθερίας από τον άνθρωπο. Αν και το έργο αυτό ξεκινά με τη σαφή διάκριση ανάμεσα στον άνθρωπο και το Άλλο, το ανθρωπόμορφο ρομπότ, η διαφοροποίηση αυτή ακυρώνεται πλήρως μέχρι το τέλος του έργου.

Ο ήρωας¹³¹ ερωτεύεται μια γυναίκα η οποία αποδεικνύεται ότι είναι ανθρωποειδές που δεν έχει καν τη συνείδηση ότι δεν είναι άνθρωπος.

Το ανθρωποειδές, που κυνηγά ο ήρωας να εξολοθρεύσει, λίγο πριν να σταματήσει να λειτουργεί, επιλέγει να τον σώσει από βέβαιο θάνατο, τιμώντας την αξία της ζωής και υπερβαίνοντας την προσωπική του έχθρα. Όταν



Ο Roy, το ρομπότ, κρατάει στην αγκαλιά του ένα περιστέρι. Όταν λίγο αργότερα πεθαίνει το πουλί απελευθερώνεται και πετάει συμβολίζοντας "την ψυχή" της μηχανής που εγκαταλείπει το σώμα

"πεθαίνει", ένα λευκό περιστέρι, που κρατούσε στα χέρια, απελευθερώνεται και απομακρύνεται προς τον ουρανό φτερουγίζοντας. Η εικόνα είναι μια σαφής αναφορά στον αποχωρισμό της ψυχής από το σώμα. Με τον τρόπο αυτό το ρομπότ, η μηχανή, αποκτά ψυχή. Ο άνθρωπος-μηχανή συνεπώς, δεν εμφανίζεται σε όλες τις περιπτώσεις ως ένας αρνητικός χαρακτήρας ακόμα και εάν διαθέτει όλες τις προϋποθέσεις να πάρει αυτό τον ρόλο.

130. Στο *Robocop 2* (Kershner I., 1990) παρουσιάζεται ο άνθρωπος-μηχανή και ως θετικός αλλά και ως αρνητικός χαρακτήρας. Εδώ, ο δεύτερος ρομπότ, στηρίζεται στα οργανικά μέλη ενός πρώην εγκληματία. Όταν τίθεται σε λειτουργία στρέφεται ενάντια στον πρώτο αναζπώντας εκδίκηση. Στην περίπτωση αυτή δηλαδή η ηθική του ανθρώπου-μηχανή και τα χαρακτηριστικά του στηρίζονται πάνω στο χαρακτήρα που είχε ως άνθρωπος πριν τη μεταμόρφωσή του.

131. Στο director's cut υπάρχουν υπόνοιες ότι και ο κεντρικός χαρακτήρας που ενσαρκώνει ο Harrison Ford είναι στην πραγματικότητα ρομπότ αν και ο ίδιος το αγνοεί.

Πέρα όμως από το γεγονός ότι ο άνθρωπος-μηχανή μπορεί να έχει ρόλο είτε αρνητικού είτε θετικού χαρακτήρα και οι δύο παραπάνω χαρακτήρες Darth Vader και Robocop παρουσιάζουν μια ουσιαστική ομοιότητα¹³². Κατασκευάζονται ως άνθρωποι-μηχανές από ολοκληρωτικά καθεστώτα και ο αρχικός σκοπός τους είναι να τα υπηρετήσουν τυφλά. Ο Darth Vader παραμένει πιστός μέχρι το τέλος σχεδόν, στον Αυτοκράτορα που τον δημιούργησε, επιχειρώντας να του εξασφαλίσει την αυτοκρατορία που επιθυμεί και να υποδουλώσει ολόκληρο τον Γαλαξία. Η δε Αυτοκρατορία, όπως παρουσιάζεται με τους στρατιώτες-κλώνους που φορούν τις μηχανικές μάσκες και τις στολές, θυμίζει τα φασιστικά καθεστώτα. Η εταιρεία που κατασκευάζει τον Robocop είναι μια διεφθαρμένη τεράστια επιχείρηση, η οποία έχει κατορθώσει να διεισδύσει και να κυριαρχήσει σε κάθε είδους εξουσία και στην ουσία να καταλύσει τους δημοκρατικούς θεσμούς. Η εταιρεία αυτή δημιουργεί τον Robocop και τον παραχωρεί στην αστυνομία, θέλοντας να αποκτήσει ένα εκτελεστικό όργανο και ένα μέσο πίεσης στο τελευταίο μέρος της πόλης που δεν έχει κατορθώσει να παρεισφρήσει, στους δρόμους. Ο Robocop κατορθώνει να μείνει θετικός χαρακτήρας γιατί αναγνωρίζοντας την ανθρώπινη υπόστασή του και ενθυμούμενος το παρελθόν του και την προσωπική του ταυτότητα, αρνείται να παίξει αυτό το ρόλο. Αντίθετα, επιλέγει να αντιπαθεί στο δημιουργό του, στην εταιρεία. Στο *Blade Runner*, επίσης, υπάρχουν στοιχεία που θα μπορούσε να θεωρηθεί ότι παραπέμπουν σε καταγγελία της κοινωνίας για ολοκληρωτισμό. Η εταιρεία που κατασκευάζει τα ρομπότ έχει υπερβολικά μεγάλη δύναμη και δυνατότητες ελέγχου της κοινωνίας. Οι δούλοι της είναι τα ρομπότ. Ένα ρομπότ λίγο πριν να σταματήσει να λειτουργεί εκφράζει την ιδέα αυτή. Λέει ότι το να ζει κανείς μέσα στο φόβο είναι σκλαβιά. Τα ρομπότ υποχρεώνονται να ζουν μια ζωή που δεν έχουν επιλέξει και όταν προσπαθούν να ξεφύγουν από αυτή καταδιώκονται και καταστρέφονται. Επιπλέον, η διάρκεια της ζωής τους ορίζεται από την εταιρεία. Ο αρχηγός της εταιρείας, ο δημιουργός των ρομπότ, είναι μια πατριαρχική φιγούρα που εκφράζει την απόλυτη και αδιαμφισβήτητη εξουσία. Ζει σε ένα σπίτι υψηλής τεχνολογίας, πάνω από την πόλη,

132. Αν και στην ανάλυση αυτή αναφέρεται το *Blade Runner*, στο έργο αυτό δεν υπάρχει άνθρωπος -μηχανή. Η ταινία αυτή, ωστόσο, συμβάλει στον εντοπισμό των χαρακτηριστικών που διακρίνουν τον άνθρωπο από το ρομπότ, τη μηχανή, καθώς ο στόχος της είναι η αμφισβήτηση αυτών της διάκρισης.

απομονωμένους από τους υπόλοιπους ανθρώπους. Όταν τα ρομπότ επαναστατούν και διεκδικούν μια ζωή για τον εαυτό τους μέσα στα πλαίσια της ανθρώπινη κοινωνίας, αποκτούν ανθρώπινα στοιχεία και η διάκριση ανάμεσα στο ρομπότ και τον άνθρωπο χάνει το νόημά της. Παρακολουθώντας λοιπόν μια αντιστροφή πορεία όπου η μηχανή εξανθρωπίζεται προκύπτει ότι το σημαντικότερο στοιχείο που διαχωρίζει τον άνθρωπο από τη μηχανή είναι η προσωπική του βούληση, η δυνατότητα ελευθερίας. Υπό αυτές τις συνθήκες, θα μπορούσε να ειπωθεί ότι ο άνθρωπος-μηχανή ανεξάρτητα από το εάν έχει θετικό ή αρνητικό ρόλο στο μύθο μιας ταινίας είναι το σύμβολο μιας ολοκληρωτικής κατάστασης. Εμπεριέχει τον απολυταρχισμό.

Αν και η τεχνολογία είναι συχνά παρούσα στα έργα του Cronenberg σαν ένας παράγοντας μετάλλαξης του σώματος μόνο στο *The Fly*, στο *Crash* στο *Videodrome* και στο *eXistenZ* υπάρχουν οι απτές εικόνες του άνθρωπου-μηχανή. Στα έργα αυτά παρουσιάζονται χαρακτήρες των οποίων το σώμα ενώνεται είτε μόνιμα είτε προσωρινά με τη μηχανή. Η ένωση αυτή, όμως, για τον Cronenberg δεν εμπεριέχει ηθικές προεκτάσεις. Οι χαρακτήρες του που μετατρέπονται σε ανθρώπους- μηχανές δεν είναι απαραίτητα ούτε ήρωες ούτε τέρατα. Η μεγάλη διαφορά στον άνθρωπο-μηχανή του Cronenberg σε σχέση με τα υπόλοιπα κινηματογραφικά παραδείγματα είναι, ότι ακόμα και όταν το σώμα του ανθρώπου αποκτά μηχανικά μέλη, το άτομο αντιστέκεται στη μηχανοποίησή του. Ειπώθηκε παραπάνω ότι ο άνθρωπος-μηχανή μπορεί να κερδίζει δύναμη και σε ένα βαθμό αθανασία αλλά θυσιάζει την ατομική του ταυτότητα, την ελευθερία του και την προσωπική του βούληση. Γίνεται το εκτελεστικό όργανο κάποιας αρχής, χωρίς συναισθήματα, με βάση μόνο τη λογική. Στον Cronenberg όμως ο άνθρωπος-μηχανή παραμένει πάντοτε κατεξοχήν άνθρωπος. Συνήθως, έχει συνείδηση της ταυτότητας του, διατηρεί τις αναμνήσεις του, τα συναισθήματά του και όλα τα στοιχεία που τον διαφοροποιούν από τη μηχανή. Οι άνθρωποι-μηχανές του Cronenberg δεν φαίνεται να θυσιάζουν τα ανθρώπινα χαρακτηριστικά τους στη σύζευξη αυτή. Από την ένωση τους με τη μηχανή απλά κερδίζουν νέο σώμα και νέες δυνατότητες. Επομένως, στο έργο του συγκεκριμένου σκηνοθέτη ο άνθρωπος-μηχανή επιτελεί μια διαφορετική λειτουργία, ανάλογα με το κάθε έργο.

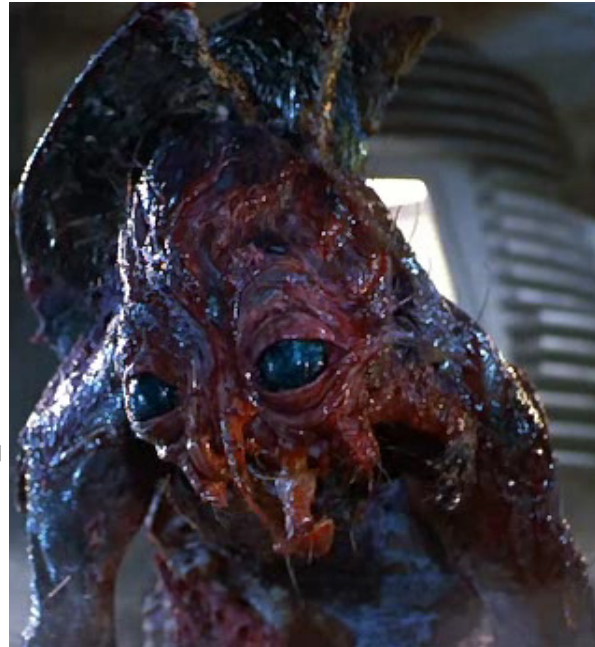
Στο *The Fly* ο άνθρωπος-ζώο αποκτά και μηχανικά κομμάτια στο σώμα του και προσωρινά είναι το σύμβολο, ταυτόχρονα, του ανθρώπινου παρελθόντος και του μέλλοντος. Στο *eXistenZ* η μηχανή αποκτά οργανική μορφή και μπορεί να αποτελέσει μια επέκταση του σώματος. Στο έργο αυτό, δηλαδή, ο άνθρωπος- μηχανή αντί για μηχανικά μέλη, αποκτά μια οργανική προέκταση του σώματός του που είναι στην ουσία μια μηχανή κατασκευασμένη από τον ίδιο. Σε αυτή την περίπτωση, η ένωση με τη μηχανή δεν αλλάζει τόσο τη δομή του σώματος όσο τον τρόπο αντίληψης της πραγματικότητας. Παρόμοια ιδέα διαπραγματεύεται και το *Videodrome*. Καθώς το έργο αυτό είναι λίγο παλαιότερο, η τεχνολογία και η μηχανή που διαμορφώνει τον ορισμό της πραγματικότητας και αλλάζει το σώμα είναι η τηλεόραση. Το *Videodrome* και το *eXistenZ*, όμως, θα αναφερθούν και στο επόμενο κεφάλαιο, γιατί προπάντων προβάλλουν ένα τρόπο ύπαρξης άνευ σώματος. Το *Crash* παρουσιάζει έναν άνθρωπο- μηχανή πιο κοντά στα πρότυπα των έργων, που εξετάστηκαν παραπάνω: την Gabriella η οποία έχει μηχανικά μέλη αν και δεν χάνει την ταυτότητα της και την προσωπική της βούληση. Ωστόσο, όπως θα φανεί παρακάτω, όλοι σχεδόν οι χαρακτήρες του έργου θα μπορούσαν να θεωρηθούν άνθρωποι- μηχανές, ακόμα και εάν το σώμα τους δεν παρουσιάζει εξωτερικά τα στοιχεία της σύζευξης. Στο *Crash* θα μπορούσε κάποιος να ισχυριστεί ότι η εμφάνιση του ανθρώπου- μηχανή συνδυάζεται με την παρουσίαση μιας κοινωνίας με ολοκληρωτικά χαρακτηριστικά, όπως συμβαίνει στο *Robocop* και στο *Star Wars*.

Ο κεντρικός όμως, συμβολισμός του ανθρώπου-μηχανή στο έργο του Cronenberg δεν είναι αυτός. Για τον Cronenberg, σήμερα το σώμα παύει να είναι "φυσικό" (δοσμένο από τη φύση). Για πρώτη φορά μέσα στην ανθρώπινη ιστορία μπορεί να ελεγχθεί η μορφή του και σε ένα βαθμό να κατασκευαστεί. Διερωτάται συνεπώς, εάν το μέλλον του ανθρώπινου σώματος θα είναι η μηχανοποίησή του¹³³. Ο άνθρωπος-μηχανή συνεπώς παρουσιάζει το νέο σώμα, το οποίο θα αποκτήσει όχι μόνο νέες δυνατότητες αλλά ίσως και μια μεγαλύτερη αντοχή στο χρόνο και τη φθορά.

133. Rodley Ch., 1992, σ. 82

Επιπλέον, ο σκηνοθέτης, ο οποίος όπως έχει αποδειχτεί μέχρι τώρα, είναι ιδιαίτερα σωματοκεντρικός, επιχειρεί μέσω του ανθρώπου-μηχανή να σχολιάσει την έντονη παρέμβαση της τεχνολογίας στη σύγχρονη κοινωνία και το πώς η τεχνολογία ξεκινώντας από το σώμα μεταμορφώνει τον ανθρώπινο πολιτισμό και την πραγματικότητα.

Στο *The Fly*, όπως ειπώθηκε σε άλλα κεφάλαια, κυριαρχούν δύο μοτίβα: η ασθένεια και ο άνθρωπος-ζώο. Στην τελευταία σκηνή, ωστόσο, ο Seth παρά την μεταμόρφωση του σε μύγα αποκτά και μηχανικά μέλη. Με τον τρόπο αυτό για ένα μικρό χρονικό διάστημα αντιπροσωπεύει ταυτόχρονα ζώο, άνθρωπο και μηχανή. Ο Feher υποστηρίζει ότι στη δυτική σκέψη υπάρχει ένα είδος άξονα. Στη μέση αυτού του άξονα βρίσκεται ο άνθρωπος και



Η μηχανή, το ζώο και ο άνθρωπος σε μία μόνο ένωση στο τέλος του *The Fly*

στα δύο αντίθετα άκρα του βρίσκονται το ζώο και η μηχανή. Οι ιδέες αυτές κατά κάποιο τρόπο προσβάλλουν το ανθρώπινο σώμα επειδή, ζώο και μηχανή, μοιράζονται μαζί του κάποιες ομοιότητες χωρίς να διαθέτουν όμως ψυχή. Η σύγκριση του ανθρώπου με αυτές ενέχει το φόβο ότι ο άνθρωπος μπορεί εύκολα να φτάσει σε μια ζωώδη κατάσταση ή να μηχανοποιηθεί¹³⁴. Ο άνθρωπος-ζώο είναι ένα σύμβολο πρωτογονισμού, όπου τα ένστικτά και τα πάθη κατακλύζουν τη λογική και απειλούν να διαρρήξουν την κοινωνική συνοχή. Αντίθετα, η μηχανή είναι το σύμβολο της τεχνολογικά ανεπτυγμένης κοινωνίας, όπου το συναίσθημα έχει αντικατασταθεί από την ψυχρή λογική. Στο *The Fly*, το σώμα του ήρωα είναι για λίγο το σύμβολο τριών καταστάσεων και τριών χρονικών στιγμών (ζώο= παρελθόν, άνθρωπος= παρόν, μηχανή= μέλλον). Η συμπύκνωση των τριών αυτών καταστάσεων και χρονικών σημείων, δεν μπορεί να υπάρξει. Ο ήρωας, μην αντέχοντας το σώμα του που παλεύει

134. Frank M., 1991, σ. 45

ταυτόχρονα προς δύο διαφορετικές και αντικρουόμενες κατευθύνσεις ζητά το τέλος της ύπαρξής του. Ο άνθρωπος-μηχανή στο *The Fly* δεν εμφανίζεται σε καθαρή μορφή αλλά είναι αναμειγμένος με τον άνθρωπο-ζώο. Η εικόνα του ενδεχομένως λειτουργεί σαν ένα σχόλιο για την πορεία του ανθρώπου από το παρελθόν στο μέλλον. Το γεγονός ότι η μίξη αυτή είναι λιγότερο ανεκτή από την απλή μεταμόρφωση σε ζώο, είναι ίσως ένα σχόλιο πάνω στο γεγονός ότι ο σύγχρονος δυτικός άνθρωπος δεν έχει κατορθώσει ακόμα να βρει μια ισορροπία ανάμεσα στα συναισθήματα και τα ένστικτα του, που εδώ αντιπροσωπεύονται από το ζώο, και στη λογική, που εκπροσωπείται από τη μηχανή. Φαίνεται ότι δεν είναι δυνατόν να υπάρξει ένας άνθρωπος που να οδηγείται και να κυριαρχείται ταυτόχρονα και από τα συναισθήματα και από τη λογική.

Στο *eXistenZ*, στο *Videodrome* και στο *Crash* η μηχανή παρουσιάζεται σαν μια επέκταση του σώματος και σαν αναπόσπαστο κομμάτι του. Με τον τρόπο αυτό ο Cronenberg εικονογραφεί την ιδέα ότι στη σύγχρονη κοινωνία η τεχνολογία έχει επινοηθεί ως η επέκταση του ανθρώπινου σώματος¹³⁵. Τεχνολογικά αγαθά όπως το τηλέφωνο, τα κιάλια και το αυτοκίνητο έχουν εφευρεθεί για να λύσουν τους περιορισμούς του ανθρώπινου σώματος. Για τον Cronenberg, όποιος χρησιμοποιεί μια μηχανή για να κάνει κάτι που το σώμα του δεν του το επιτρέπει (για παράδειγμα να ακούσει στο τηλέφωνο κάποιον που είναι μίλια μακριά) είναι ένας άνθρωπος-μηχανή. Ακόμα και εάν το σώμα του δεν ενώνεται οριστικά με τη μηχανή, λειτουργεί σε αρμονία μαζί της ώστε να επιτύχει το στόχο του. "*Τα πάντα, από την οδήγηση ενός αυτοκινήτου ως και μια ορμονική θεραπεία μπορεί να θεωρηθούν μέρος της διαδικασίας μετατροπής του σώματος σε cyborg (άνθρωπο-μηχανή)*", αναφέρει ο Bell¹³⁶. Με αυτή τη λογική όλοι οι ήρωες του Cronenberg που έχουν κάποια σχέση με την τεχνολογία είναι άνθρωποι-μηχανές. Στις ταινίες που ήδη αναλύθηκαν, αλλά και στα υπόλοιπα έργα του σκηνοθέτη, φαίνεται να διαμορφώνεται η άποψη ότι η δομή του ανθρώπινου σώματος ορίζει τον τρόπο αντίληψης του περιβάλλοντος. Εάν λοιπόν, η τεχνολογία αλλάζει το σώμα, ταυτόχρονα αλλάζει και την αντίληψη

135. Porton R., 1999, σσ.4-9

136. Bell D., 2001, σσ. 169-171

της πραγματικότητας.

Η ιδέα αυτή εικονογραφείται πολύ καλά στο *eXistenZ*¹³⁷. Ο άνθρωπος -μηχανή στο έργο αυτό δεν διαθέτει πολλά κοινά χαρακτηριστικά με τα ανάλογα πρόσωπα των άλλων κινηματογραφικών έργων. Αν και το σώμα του ενώνεται με τη μηχανή και σε ένα βαθμό αλλάζει από την ένωση αυτή, δεν γίνεται πιο ανθεκτικό και πιο δυνατό. Ο άνθρωπος-μηχανή του *eXistenZ* δεν μετατρέπεται σε εκτελεστικό όργανο χωρίς συναισθήματα και προσωπική βούληση. Διατηρεί σχεδόν πάντοτε τη συνείδηση ότι είναι άνθρωπος αλλά (όπως θα αναλυθεί σε επόμενο κεφάλαιο) αλλάζει ως ένα βαθμό τις αναμνήσεις του, την ταυτότητά του και το τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνεται την πραγματικότητα. Ο άνθρωπος - μηχανή στο *eXistenZ* εκφράζει τη μεγάλη επιρροή της τεχνολογίας στην κοινωνία και τις νέες δυνατότητες που αυτή προσφέρει στο να μεταβάλει όχι μόνο τον κόσμο αλλά και τον τρόπο ύπαρξης.

Η πρωταγωνίστρια του *eXistenZ* κατασκευάζει ένα παιχνίδι εικονικής πραγματικότητας, το οποίο λειτουργεί μόνο εάν ενωθεί με το σώμα. Το παιχνίδι τοποθετείται με ένα βύσμα σε μια ειδικά φτιαγμένη οπή στη βάση της σπονδυλικής στήλης και προβάλλει εικόνες κατευθείαν στον εγκέφαλο. Η ηρωίδα του έργου εξηγεί ότι η μηχανή της παίρνει ενέργεια από το σώμα και από το μεταβολισμό του. Είναι σαν το παιχνίδι-μηχανή να είναι ο προβολέας και ο εγκέφαλος η οθόνη. Σε μια εναλλακτική πραγματικότητα, άλλωστε, η κονσόλα του παιχνιδιού είναι μικρή και απορροφείται πλήρως από την οπή με αποτέλεσμα να τυλιγεται γύρω από τη σπονδυλική στήλη και να ενσωματώνεται πλήρως. Η μηχανή και το σώμα φαίνεται να λειτουργούν μαζί σαν ένα ενιαίο μηχανικό σύστημα.

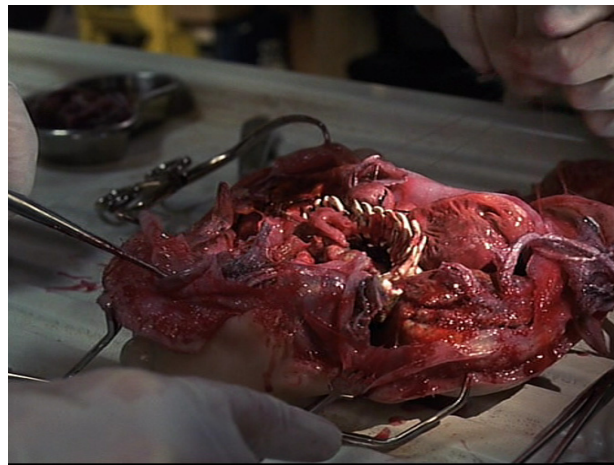
Για να είναι ακόμα πιο εμφανής η ένωση του σώματος με τη μηχανή, ο Cronenberg κάνει μια πετυχημένη αντιστροφή. Στο έργο αυτό, τα τεχνολογικά προϊόντα παύουν να έχουν τη συμβολική τους μεταλλική και γυαλιστερή όψη και αποκτούν οργανική μορφή με αίμα και ιστούς. Οι συσκευές

137. Σε συνέντευξη του ο Cronenberg αναφέρει ότι η εικόνα του οργανικού παιχνιδιού που ενώνεται με το σώμα είναι μια σκόπιμη μεταφορά της παρέμβασης της τεχνολογίας στο σώμα και στην κοινωνία (Rapp A., 2000, "You can never read too much into it" στο <http://www.salon.com/ent/movies/int/1990/04/29/cronenberg/>)

του παιχνιδιού ονομάζονται "*Metaflesh game pods*" (=μετασάρκινες κονσόλες παιχνιδιού) τονίζοντας το γεγονός ότι είναι φτιαγμένες από ένα υλικό που μιμείται τη σάρκα. Το πλαστικό έχει τη μορφή, την υφή και το χρώμα του δέρματος. Το παιχνιδι-μηχανή είναι φτιαγμένο με συνθετικό DNA και όργανα αμφιβίων πλασμάτων. Το δε καλώδιο και το βύσμα που μπαίνει στο ανθρώπινο σώμα θυμίζει πολύ τον ομφάλιο λώρο και ονομάζεται από τους ήρωες "λώρος". Δεν είναι τυχαίο άλλωστε, ότι η μηχανή αυτή "τρέφεται" όπως ένα έμβρυο από τη μητέρα του. Η δημιουργός της μηχανής την αντιμετωπίζει σαν ένα ζωντανό οργανισμό. Σε μια σκηνή, μάλιστα, η μηχανή



Η κονσόλα και το βύσμα του παιχνιδιού στην ταινία *eXistenZ*

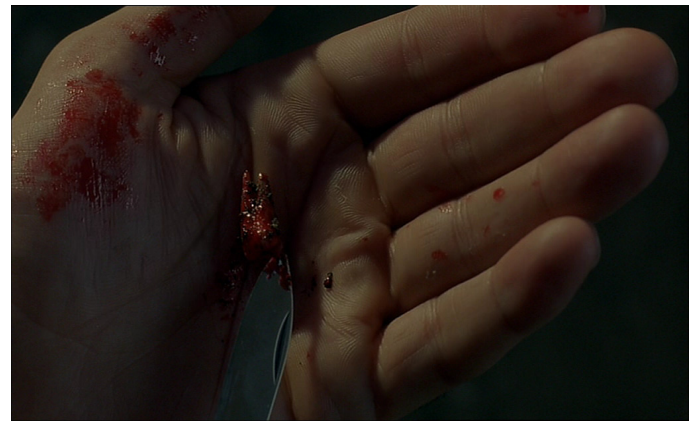


Η κονσόλα επισκευάζεται στο εργαστήριο αποκαλύπτοντας ένα βιολογικό εσωτερικό

μολύνεται και πρέπει να χειρουργηθεί. Ο μηχανικός-χειρουργός δηλώνει ότι με την τεχνολογία αυτή οι τεχνικοί έχουν μετατραπεί σε κτηνίατρους εγχειρίζοντας τα "αγαπημένα ζωάκια" των ανθρώπων. Εκτός όμως από το παιχνίδι και άλλα τεχνολογικά μέσα έχουν πάρει οργανική μορφή. Το τηλέφωνο είναι στο χρώμα του δέρματος και μοιάζει να έχει μέσα του αίμα και ιστούς. Η τεχνολογία, συνεπώς, κατορθώνει να αναπαράγει οργανικές μορφές όπως το δέρμα, το DNA, και το αίμα. Ταυτόχρονα, χρησιμοποιεί τα οστά και τα ζωτικά όργανα ζώων ως εξαρτήματα των μηχανών της. Ακόμα και ανθρώπινα μέλη μπορούν να αξιοποιηθούν ως τμήματα ενός μηχανισμού.

Η ιδέα αυτή της ένωσης της σάρκας με τη μηχανή είναι ακόμα πιο εμφανής στην εικόνα ενός οργανικού όπλου, το οποίο εμφανίζεται Ξανά και Ξανά μέσα στη ροή της αφήγησης. Στην αρχή της ταινίας ένα οργανικό όπλο είναι κρυμμένο μέσα σε μια κονσόλα και χρησιμοποιείται από

τρομοκράτες ενάντια στη δημιουργό του παιχνιδιού, την Allegra Geller. Το όπλο είναι οργανικό ώστε να μην μπορεί να ανακαλυφθεί από τους ανιχνευτές μετάλλων. Αποτελείται από κόκαλα άγνωστης προέλευσης, αλλά οι σφαίρες του είναι ανθρώπινα δόντια. Με τον τρόπο αυτό τα δόντια, ανθρώπινα μέλη, γίνονται τμήμα της μηχανής. Αντί ο άνθρωπος να πλησιάσει τη μηχανή αποκτώντας μεταλλικά, βιονικά μέλη, η μηχανή γίνεται οργανική.



Το οργανικό όπλο και η σφαίρα του από ανθρώπινο δόντι

Ανθρώπινα μέλη, σωματικές λειτουργίες και όργανα μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν τα εξαρτήματα μιας μηχανής. Η εικόνα της μηχανής η οποία είναι οργανική και συνδέεται απευθείας στο σώμα είναι η εικόνα-μεταφορά της ιδέας ότι η τεχνολογία αποτελεί τη φυσική προέκταση του ανθρώπινου σώματος.

Πέρα όμως, από αυτή την αρχική μεταφορά το παιχνίδι-μηχανή διαθέτει και άλλο συμβολικό νόημα. Επισημαίνει μια αλυσίδα επιδράσεων και μεταβολών. Η σύζευξη του σώματος με τη μηχανή λειτουργεί σαν ένας παράγοντας μεταμόρφωσης του σώματος. Αυτή η μετάλλαξη του σώματος σε συνδυασμό με την τεχνολογία και τη μηχανή, είναι δυνατόν να μεταβάλλει την αντίληψη της πραγματικότητας και την ατομική ταυτότητα.

Στο *eXistenZ* η μορφή του σώματος αλλάζει ώστε να μπορέσει να ενωθεί αυτό με τη μηχανή. Μια οπή δημιουργείται στη βάση της σπονδυλικής στήλης, όπου θηλυκώνει το παιχνίδι. Επιπλέον, το οργανικό παιχνίδι δημιουργεί τόσο πειστική εικονική πραγματικότητα ώστε στο τέλος οι ήρωες μπερδεύονται και δεν μπορούν να διακρίνουν ανάμεσα στο πραγματικό και το φανταστικό. Η μηχανή

δηλαδή είναι ικανή να αλλάξει την αντίληψη της πραγματικότητας. Ο τρόπος με τον οποίο το άτομο ορίζει την πραγματικότητα στηρίζεται κυρίως στις διαστάσεις των εννοιών χώρος και χρόνος. Οι ήρωες του έργου μέσα στην εικονική πραγματικότητα κινούνται μέσα σε ένα διαφορετικό χώρο και χρόνο. Ο ήρωας Ted επιχειρεί διαρκώς να ορίσει το χώρο με την αφή του. Όταν οι παίκτες επιστρέφουν μετά από μια παρτίδα, ζητούν να μάθουν πόσος χρόνος

έχει περάσει. Στο παιχνίδι ο χρόνος κυλάει με μεγαλύτερη ταχύτητα. Επιπλέον, ο Cronenberg υποστηρίζει ότι η μορφή του σώματος ορίζει και τον τρόπο με το οποίο αντιλαμβάνεται ο άνθρωπος την πραγματικότητα¹³⁸. Για να ορίσει ο Ted τι είναι



Ο Ted στην εικονική πραγματικότητα (πάνω) και στην πραγματικότητα(:) (κάτω)

πραγματικό στρέφεται στις σωματικές του αισθήσεις. Όταν ταξιδεύει για πρώτη φορά στην εικονική πραγματικότητα, χαϊδεύει τις επιφάνειες των αντικειμένων και αγγίζει το σώμα του επιχειρώντας να ελέγξει την ποιότητα της προσωμοίωσης που επιτυγχάνει η εικονική πραγματικότητα. Όταν πάλι επιστρέφει στην



πραγματικότητα (:)¹³⁹, αγγίζει όλα τα αντικείμενα επιχειρώντας με τις αισθήσεις του και πάλι να

ξεχωρίσει το φανταστικό από το πραγματικό. Δηλαδή, ο άνθρωπος, κατά τον σκηνοθέτη, βασίζεται στο σώμα του για να ορίσει το πραγματικό. Εάν το σώμα αλλάξει, θα μεταβάλει συγχρόνως και την αντίληψη για το περιβάλλον του.

138. Ο Cronenberg (όπως θα αναλυθεί στο επόμενο κεφάλαιο) επιχειρεί μια κριτική για το τι θεωρείται "αντικειμενικά" πραγματικό. Διατυπώνει δηλαδή το ερώτημα εάν μια εικονική πραγματικότητα, μια φαντασία είναι για τις αισθήσεις εξίσου πραγματική με την πραγματικότητα γιατί οι άνθρωποι τείνουν να την θεωρούν λιγότερο σημαντική από την "αντικειμενική" πραγματικότητα. (Rodley Ch., 1992, σ.145)

139. Το εάν όντως επιστρέφει στην πραγματικότητα ή σε κάποια εναλλακτική εικονική πραγματικότητα είναι κάτι που δύσκολα μπορεί να διευκρινιστεί καθώς ο Cronenberg επιλέγει να μην καθορίσει τι τελικά είναι πραγματικό και τι όχι στο έργο του.

Στο παιχνίδι αυτό, σε κάθε νέα πραγματικότητα οι αναμνήσεις και οι ιδιότητες των παικτών σε ένα βαθμό αλλάζουν. Μπορεί ο πυρήνας του χαρακτήρα τους να μένει ίδιος αλλά σε κάθε εκδοχή της εικονικής πραγματικότητας έχουν άλλες ικανότητες. Ο εγκέφαλός τους δημιουργεί ψευδείς αναμνήσεις και γνώσεις, ώστε να είναι ικανοί να αντεπεξέλθουν στο νέο ρόλο που το παιχνίδι έχει εφεύρει γι' αυτούς. Σε μια σκηνή άλλωστε, όταν οι ήρωες έχουν συνδεθεί με την κονσόλα του παιχνιδιού, η Allegra ρωτάει τον συμπρωταγωνιστή της εάν αισθάνεται να έχει "κατέβει" (download) ο νέος χαρακτήρας, η νέα του ταυτότητα. Με τον τρόπο αυτό το παιχνίδι-μηχανή δεν αλλάζει μόνο την αντίληψη της πραγματικότητας αλλά σε ένα βαθμό και την ίδια την ταυτότητα των ατόμων. Η αλλαγή του σώματος συνδέεται με μια -έστω μερική- μεταβολή της ατομικής ταυτότητας. Η αίσθηση της ταυτότητας του ατόμου συνδέεται σε μεγάλο βαθμό με την εικόνα που έχει για τον εαυτό του δηλαδή με την εικόνα του σώματός του¹⁴⁰. Με τον τρόπο αυτό ο άνθρωπος-μηχανή στο *eXistenZ* συμβολίζει την αντίληψη ότι η τεχνολογία κατορθώνει να μεταβάλει το ανθρώπινο σώμα, την πραγματικότητα και την ατομική ταυτότητα. Οι αλλαγές αυτές δεν έρχονται ανεξάρτητα η μία από την άλλη, απευθείας από τη μηχανή. Αντίθετα ο Cronenberg θεωρεί ως πρώτο στάδιο των παραπάνω μεταβολών τη σωματική μετάλλαξη καθώς το σώμα είναι το θεμέλιο της ταυτότητας και της πραγματικότητας.

Ο άνθρωπος -μηχανή του *eXistenZ* αν και χάνει μέσω της μηχανοποίησής του ένα μέρος της ταυτότητας του δεν μετατρέπεται ποτέ πλήρως σε μηχανή. Σε αντίθεση δηλαδή με τον Darth Vader και την αρχική μορφή του Robocop κατορθώνει να διατηρήσει σε ένα βαθμό τουλάχιστον την προσωπική του βούληση. Η μηχανή-παιχνίδι, όπως ειπώθηκε ήδη, μετατρέπει τους χαρακτήρες των ηρώων ανάλογα με τις συνθήκες και την πραγματικότητα στην οποία βρίσκονται. Παρά ταύτα οι ήρωες συνήθως διατηρούν τον πυρήνα της προσωπικότητας τους και τη συνείδηση της αρχικής τους ταυτότητας. Συχνά υποχρεώνονται από το παιχνίδι να πουν ορισμένες φράσεις ή να κάνουν ορισμένα πράγματα. Όσο και εάν το επιθυμούν δεν είναι ικανοί να αντισταθούν στην παρόρμηση που τους

140. Η θεωρία του Lacan για το στάδιο του καθρέφτη (mirror stage) στην ανάπτυξη του ατόμου (Dor J., 1994, σσ. 109-111)

επιβάλλει το παιχνίδι. Ο ήρωας δηλαδή, είναι αναγκασμένος να φάει ένα πιάτο φαί που θεωρεί απδιαστικό και να κατασκευάσει ένα όπλο. Όσο και εάν δεν το θέλει υποχρεώνεται να σκοτώσει τον κινέζο σερβιτόρο. Αγανακτισμένος ρωτάει την κατασκευάστρια του παιχνιδιού αν το δημιούργημά της επιτρέπει την ελεύθερη βούληση. Εκείνη του απαντά: *Στο παιχνίδι όπως και στην πραγματική ζωή υπάρχει μόνο τόση δυνατότητα ελεύθερης βούλησης ώστε να το κάνει ενδιαφέρον.* Ο Cronenberg ίσως να υπονοεί ότι η τεχνολογία δεν οδηγεί απαραίτητα σε μια ολοκληρωτική κοινωνία. Ποτέ ο άνθρωπος δεν είχε την απόλυτη ελευθερία επιλογής. Ήταν υποχρεωμένος να επιλέξει μέσα σε στενά και ως ένα βαθμό προκαθορισμένα πλαίσια ανάλογα με τις συνθήκες στις οποίες ζούσε. Το παιχνίδι δεν δημιουργεί συνθήκες πιο απολυταρχικές από αυτό. Υποχρεώνει τους παίκτες του να κάνουν ορισμένες απαραίτητες επιλογές ώστε να προχωρήσει η εξέλιξη. Οι άνθρωποι-μηχανές του *eXistenZ*, συνεπώς, είναι ικανοί να συζητήσουν και να αμφισβητήσουν τις πράξεις και τις επιλογές τους και η ικανότητά τους αυτή τους διαφοροποιεί από ένα ρομπότ, από ένα πλήρως μηχανοποιημένο άνθρωπο.

Πρέπει να σημειωθεί ότι το παιχνίδι του *eXistenZ* παρουσιάζεται ταυτόχρονα ως μια μηχανή, ένα τεχνολογικό επίτευγμα αλλά και ως ένα καλλιτεχνικό δημιούργημα. Η έντονη αντίδραση που προκαλεί στο έργο το παιχνίδι αυτό, εκφράζει ταυτόχρονα το φόβο και την αντίσταση που προκαλούν στη σύγχρονη κοινωνία οι νέες τεχνολογικές ανακαλύψεις αλλά και ορισμένα έργα τέχνης. Η τέχνη και ο κινηματογράφος επιχειρούν να δημιουργήσουν και να παρουσιάσουν έναν άλλο κόσμο. Το ίδιο πετυχαίνει και το παιχνίδι της *Allegra*. Για το λόγο αυτό, στο έργο η *Allegra*, η δημιουργός του παιχνιδιού, αντιμετωπίζεται σε μεγάλο βαθμό ως καλλιτέχνης. Η σχεδόν μητρική αγάπη που έχει για την κονσόλα της αποδεικνύει ότι το παιχνίδι αυτό είναι ένα πολύ προσωπικό της δημιούργημα, όπως είναι το οποιοδήποτε έργο τέχνης για το καλλιτέχνη. Σε όλα τα επίπεδα της πραγματικότητας, σε όλες τις ιστορίες του *eXistenZ*, κάποια τρομοκρατική ομάδα έχει στόχο να ανατρέψει και να δολοφονήσει τους δημιουργούς του παιχνιδιού. Η έμπνευση για το *eXistenZ* πηγάζει από τη ζωή του Ινδού καλλιτέχνη *Shalman Rushdie*, ο οποίος επικηρύχτηκε από τους φανατικούς Μουσουλμάνους εξαιτίας

του βιβλίου του *The Satanic Verses*¹⁴¹. Πηγάζει πιθανότατα και από την προσωπική εμπειρία του ίδιου του Cronenberg ο οποίος έχει συχνά έρθει αντιμέτωπος με τη λογοκρισία εξαιτίας της τολμηρότητας και της βιαιότητας των εικόνων του. Η Allegra, που απειλείται με θάνατο από κάποια τρομοκρατική ομάδα, που θεωρεί το δημιούργημά της επικίνδυνο για την κοινωνία, εκπροσωπεί τον ίδιο τον Cronenberg, τον Salman Rushdie, αλλά και άλλους κυνηγημένους καλλιτέχνες.

Η αντιμετώπιση του παιχνιδιού ως καλλιτεχνικού δημιουργήματος δεν ακυρώνει το γεγονός ότι είναι ταυτόχρονα μια τεχνολογική εφαρμογή, μια μηχανή. Κατά τον Cronenberg η τεχνολογία αποτελεί ενάν ακόμα τρόπο καλλιτεχνικής έκφρασης του ανθρώπου¹⁴². Στο *eXistenZ* συγκρούονται δύο ομάδες ανθρώπων. Οι τρομοκράτες, ονομαζόμενοι και ρεαλιστές, οι οποίοι στρέφονται ενάντια στην εικονική πραγματικότητα, και κατά συνέπεια ενάντια στην καλλιτεχνική δημιουργία και την τεχνολογική ανάπτυξη. Θεωρούν την εικονική πραγματικότητα (είτε ως τέχνη είτε ως νέα τεχνολογία) επικίνδυνη γιατί μπορεί να δημιουργήσει σύγχυση ανάμεσα στην πραγματικότητα και στη φαντασία. Οι αντίπαλοι τους είναι όσοι αγκαλιάζουν με ενθουσιασμό τις δυνατότητες της νέας τεχνολογίας και βυθίζονται στον κόσμο της εικονικής πραγματικότητας. Η υπόθεση του έργου αρκετές φορές φαίνεται να δικαιολογεί ή ακόμα να συνηγορεί στην κινδυνολογία που ξεπηδάει από τα επιχειρήματα των τρομοκρατών. Η ίδια η μηχανοποίηση των ηρώων φαίνεται να είναι ένα πρώτο επιχειρήμα ενάντια στην τεχνολογική ανάπτυξη. Επιπλέον, η ομάδα των ρεαλιστών υποστηρίζει ότι η πειστικότητα της εικονικής πραγματικότητας θα απαξιώσει την πραγματικότητα. Οι φόνοι του παιχνιδιού θα οδηγήσουν σε έξαρση της βίας και στην πραγματικότητα. Πράγματι μέσα στο εικονικό παιχνίδι οι ήρωες σκοτώνουν αλλά και οι ίδιοι συχνά απειλούνται. Όταν ο Ted αντιδρά σε αυτή την κατάσταση λέει ότι δεν επιθυμεί να βρίσκεται στο παιχνίδι:

Ted- Δεν μ' αρέσει εδώ. Δεν ξέρω τι συμβαίνει. Και οι δύο μας σκοιτάφτουμε μαζί εδώ και εκεί σ' έναν ασχημάτιστο κόσμο με σχεδόν άγνωστους κανόνες που δείχνει μυστικός ή ακόμα μη

141. Grunberg S., 2006, σ.157

142. Porton R., 1999, σσ. 4-9

υπαρκτός και κινδυνεύουμε να σκοτωθούμε από άγνωστες δυνάμεις¹⁴³.

Allegra- Η περιγραφή αυτή μοιάζει με το παιχνίδι μου

Ted- Δεν θα πάει καλά στην αγορά ένα τέτοιο παιχνίδι

Allegra- Μα είναι ένα παιχνίδι που ήδη παίζουν όλοι!

Η τελική απάντηση της Allegra δηλώνει ότι και ο πραγματικός κόσμος λειτουργεί όπως το παιχνίδι της. Με τον ίδιο τρόπο η τεχνολογία και η τέχνη αντανakλούν τη σύγχρονη κοινωνία. Δεν είναι αυτόνομες και δεν παράγουν από μόνες τους οτιδήποτε αρνητικό. Όπως και σε άλλα έργα του Cronenberg η τεχνολογία στο *eXistenZ* είναι ακραία και για αυτό λόγο ίσως και τρομακτική. Ο σκηνοθέτης όμως, επιλέγει μια ουδέτερη στάση απέναντι στην τεχνολογία.

Στο *Videodrome* ο Cronenberg διαπραγματεύεται το ίδιο περίπου θέμα. Όπως και στο *eXistenZ* η τεχνολογία και η μηχανή παρουσιάζονται σαν ένα κομμάτι του ανθρώπινου σώματος και κατορθώνουν να αλλάξουν όχι μόνο τη δομή του ανθρώπινου σώματος αλλά και τον τρόπο αντίληψης της πραγματικότητας. Ο άνθρωπος-μηχανή του *Videodrome*, μέσω της σωματικής του παραμόρφωσης και με την κυριολεκτική ενσωμάτωση της μηχανής εκφράζει τη δύναμη της τηλεόρασης και του video σαν ένα όργανο επηρεασμού και ελέγχου. Ο ήρωας του *Videodrome* εξαιτίας της τηλεόρασης έχει παραισθήσεις και σταδιακά μετατρέπεται σε ένα δολοφόνο, εκτελεστικό όργανο μιας παρακρατικής οργάνωσης. Με τον τρόπο αυτό ο άνθρωπος-μηχανή είναι το σύμβολο της μεταβολής που μπορεί η τεχνολογία να επιφέρει στην αίσθηση της πραγματικότητας. Ταυτόχρονα, όμως, όπως θα αναλυθεί παρακάτω, ο άνθρωπος-μηχανή του *Videodrome* έχει ολοκληρωτικά στοιχεία, όπως ο Darth Vader και ο Robocop. Ο ήρωας του Cronenberg, ωστόσο, κατορθώνει να αντισταθεί στην πλήρη μηχανοποίηση του και εάν όχι να αρνηθεί πλήρως, τουλάχιστον να αντισταθεί στο ρόλο του εκτελεστικού οργάνου,

143. Σε συνέντευξη του ο Cronenberg αναφέρει ότι τα λόγια αυτά αποτελούν στην ουσία μια σύνοψη του Heidegger (Porton R., 1999, σ.4-9). Ο τίτλος άλλωστε της ταινίας *eXistenZ* εμπεριέχει σαφή αναφορά στη φιλοσοφία του Υπαρξισμού.

διαφεύγοντας την τελευταία στιγμή μέσω του οργανικού¹⁴⁴ θανάτου του.

Στο *Videodrome* η τεχνολογία αντιπροσωπεύεται κυρίως από το βίντεο και την τηλεόραση. Η ταινία είναι φτιαγμένη το 1982 σε μια περίοδο δηλαδή ακμής της τηλεόρασης και του βίντεο, οπότε είχαν άρξει να εκφράζονται οι πρώτες ανησυχίες για την επίδραση τους στην ζωή των ανθρώπων. Αν και ο κεντρικός χαρακτήρας δεν αποκτά μόνιμα μηχανικά μέλη είναι ένας άνθρωπος-μηχανή γιατί σταδιακά συνδέεται με την τηλεόραση και το βίντεο. Επιπλέον, όπως θα αναλυθεί διεξοδικότερα παρακάτω, ένα πιστόλι γίνεται μέρος του σώματός του.

Η τηλεόραση και το βίντεο σε όλη σχεδόν τη διάρκεια του έργου, είναι παρόντα στο πλάνο. Στην ζωή του Max έχουν παρεισφρήσει σε κάθε επίπεδο. Αποτελούν τη δουλειά και τη διασκέδασή του. Η τηλεόραση στο σπίτι του είναι σχεδόν μόνιμα ανοικτή. Τον Ξυπνάει το πρωί και αντικαθιστά την γραμματέα του υπενθυμίζοντάς του τις υποχρεώσεις και τα ραντεβού του. Ακόμα και όταν είναι μόνος του κοιτάζει πάντοτε την οθόνη. Είναι ανοικτή όταν κάνει έρωτα προβάλλοντας σκηνές σεξ και βασανισμού. Η τηλεόραση, δηλαδή, γίνεται με τον τρόπο αυτό μέρος της σεξουαλικότητας του, ένα ερωτικό παιχνίδι. Σε επόμενο στάδιο ο ήρωας βλέπει στην οθόνη της τηλεόρασης την ερωτική του σύντροφο, τη Nicky. Το βίντεο πάλλεται σαν ζωντανή σάρκα. Στην εξωτερική πλευρά της τηλεόρασης δημιουργείται το ανάγλυφο των φλεβών κάτω από το δέρμα. Η τηλεοπτική συσκευή παράγει ήχους που θυμίζουν βαριές ανάσες και ερωτικούς αναστεναγμούς. Η μηχανή, συνεπώς, αποκτά στοιχεία οργανικά όπως συμβαίνει και στο *eXistenZ*.

Με τον τρόπο αυτό διευκολύνεται η ένωση ανθρώπου και μηχανής που θα ακολουθήσει. Η



Η επιφάνεια της τηλεόρασης παίρνει τη μορφή δέρματος. Φλέβες φουσκώνουν και πάλλονται στο άγγιγμα του Max.

144. Ονομάζω τον θάνατο του Max οργανικό, γιατί το έργο αφήνει να εννοηθεί ότι είναι δυνατή η ύπαρξη χωρίς σώμα μετά το θάνατο του σώματος. Όταν, λοιπόν, ο ήρωας αυτοκτονώντας αναφωνεί *long live the new* σηματοδοτεί ότι ετοιμάζεται να περάσει σε αυτόν το νέο τρόπο ύπαρξης χωρίς σώμα, όπου θα συναντήσει την ερωμένη του Nicky.

υφή του δέρματος στην τηλεόραση και το βίντεο σαγηνεύουν τον ήρωα που τα προσεγγίζει και τα χαϊδεύει. Όταν η οθόνη παρουσιάζει ένα γκροπλαν των χειλιών της Nicky πλησιάζει το κεφάλι του και ξαφνικά χώνεται μέχρι τους ώμους στην οθόνη τηλεόρασης, που εντωμεταξύ έχει γίνει ελαστική. Με τον τρόπο αυτό ο ήρωας εμπλέκεται σε μια σεξουαλική πράξη με το βίντεο και την τηλεόραση του, δηλ. με μηχανές. Ενσωματώνοντας τη μηχανή στην κύρια σωματική του έκφραση, στην σεξουαλική πράξη, ο ήρωας ήδη μπορεί να ιδωθεί σαν ένας άνθρωπος- μηχανή. Υπάρχουν ακόμα δύο σκηνές όπου το σώμα του έχει κάποιο



Οι ερωτικές περιπτώσεις ανάμεσα στον ήρωα και την τηλεόρασή του

μηχανικό μέλος. Στην σκηνή που περιγράφηκε παραπάνω, για ένα μικρό χρονικό διάστημα ο θεατής βλέπει το σώμα του ήρωα με το κεφάλι του να έχει σχεδόν αντικατασταθεί από μία συσκευή τηλεόρασης. Σε μια άλλη ιδιαίτερα έντονη σκηνή ανοίγει μια σχισμή στο κάτω μέρος της κοιλιάς του ήρωα. Όταν αυτός βάζει μέσα στην πληγή, που έχει ανοίξει, ένα πιστόλι, η σχισμή κλείνει εγκλωβίζοντας στο σώμα του το πιστόλι. Με τον τρόπο αυτό το όπλο, το οποίο είναι και αυτό μια μηχανή, γίνεται μέρος του σώματός του.

Αντίστοιχα, σε κάποια άλλη σκηνή το σώμα του ήρωα ανοίγει και όταν βάζει το χέρι του για να βγάλει το πιστόλι, αυτό εμφανίζεται με μεταλλικά πλοκάμια που εισχωρούν στο μπράτσο του. Στο



τέλος του έργου όπλο έχει καλυφθεί από μια οργανική ουσία και έτσι γίνεται μια προέκταση του

χεριού του ήρωα. Σε άλλο σημείο του έργου στην ίδια σχισμή, στο στομάχι του, ένας από τους νητικούς αυτοουργούς του Videodrome τοποθετεί μια βιντεοκασέτα η οποία πάλλεται σαν ζωντανή. Στην



Η μηχανή αποκτά οργανική μορφή πρσεγγίζοντας τον άνθρωπο και διευκολύνοντας την ένωση του με αυτήν



πρώτη σκηνή που εμφανίζεται η βιντεοκασέτα διατηρεί τη μηχανική της εμφάνιση. Στη συνέχεια του

έργου οι δημιουργοί του Videodrome επιχειρούν να προγραμματίσουν τον Max με μια δεύτερη

βιντεοκασέτα. Εδώ, για άλλη μια φορά ο Cronenberg επιχειρεί μια

αντιστροφή όπως αυτή του *eXistenZ*. Η μηχανή δηλαδή πλησιάζει τον

άνθρωπο αποκτώντας χαρακτηριστικά ζωντανού οργανισμού: Η δεύτερη

βιντεοκασέτα μοιάζει με γυμνή σάρκα αποτελούμενη από αίμα και ιστούς.

Σε άλλη σκηνή ο Max παρουσιάζεται με το κεφάλι του χωμένο μέσα σε

μια μηχανή η οποία προβάλλει φαντασιώσεις. Και εδώ όταν το πλάνο

ανοίγει ο θεατής αντικρύζει μια εικόνα ένωσης του ανθρώπου με τη

μηχανή. Συνεπώς, ακόμα και εάν ο Max δεν διαθέτει σε όλη τη διάρκεια

του έργου μηχανικά μέλη, μπορεί να χαρακτηριστεί ως άνθρωπος-μηχανή

για δύο λόγους. Πρώτον, κάνει έρωτα με την μηχανή. Δεύτερον, για ένα μέρος του έργου το σώμα

του εμπεριέχει τη μηχανή έστω και εάν αυτό δεν είναι πάντοτε εμφανές εξωτερικά.

Αν και ο Max μπορεί να θεωρηθεί άνθρωπος -μηχανή δεν έχει όλα τα δευτερεύοντα τυπικά χαρακτηριστικά. Η ένωσή του αρχικά με την τηλεόραση και ύστερα με το όπλο μπορεί σε ένα βαθμό να διευρύνει τις δυνατότητες του σώματός του αλλά δεν του χαρίζει υπεράνθρωπη δύναμη και



Άλλη μια εικόνα του παρουσιάζει την ένωση του ήρωα με τη μηχανή

αφθαρσία. Ο Max, όπως και όλοι οι άνθρωποι-μηχανές του Cronenberg, αντιστέκεται σθεναρά στην πλήρη μηχανοποίηση του. Δεν χάνει τις αναμνήσεις του, τη συνειδησή του και την ταυτότητά του μέσω της ένωσης του με τη μηχανή. Παρά ταύτα δεν κατορθώνει να αντισταθεί στην μετατροπή του στο εκτελεστικό όργανο που επιθυμεί να το μετατρέψει η παρά-κυβερνητική οργάνωση εκπέμποντας το σήμα του Videodrome. Υποχρεούται να υπακούσει στις εντολές της και να σκοτώσει τους συνάδελφούς του. Για να σπάσει τα δεσμά του από το Videodrome, η κόρη του Ο'Blivion του παρουσιάζει τη δολοφονία της ερωμένης του στο Videodrome. Η έντονη συναισθηματική φόρτιση που προκαλεί αυτή η εικόνα, είναι το μέσο με το οποίο η Bianca Ο'Blivion κατορθώνει να ανατρέψει τον προγραμματισμό του Max από το Videodrome. Φαίνεται, συνεπώς, ότι και στον άνθρωπο-μηχανή του Videodrome τα συναισθήματα εναντιώνονται στη μηχανοποίηση του ανθρώπου. Όπως η αγάπη του Robocop για τον γιο του τον οδηγεί στη συνειδητοποίηση της ταυτότητάς του και στην απελευθέρωση του από την εταιρεία που τον δημιούργησε, έτσι και στο Videodrome ο Max, χάρη στον έρωτά του για την Nicky, μπορεί να αντισταθεί στις εντολές που έχει πάρει και να μην σκοτώσει την Bianca. Η ελευθερία του δεν κρατά για πολύ καθώς η Bianca τον μετατρέπει σε δικό της όργανο και τον στέλνει ενάντια στους ανθρώπους του Videodrome. Επομένως, ο ήρωας του συγκεκριμένου έργου, ως άνθρωπος-μηχανή, παραπέμπει σε καταστάσεις ολοκληρωτικές, αφού μετατρέπεται σε άβουλο εκτελεστικό όργανο πρώτα των ανθρώπων του Videodrome και ύστερα της Bianca. Μόνο στο τέλος του έργου και πάλι υπό τη συναισθηματική καθοδήγηση της ερωμένης του Nicky, βρίσκει ξανά την προσωπική του βούληση και ανπιστεκόμενος στη μηχανοποίηση του αυτοκτονεί.

Πέρα όμως από τους συνειρμούς ολοκληρωτισμού που δημιουργεί, ο Max ως άνθρωπος-μηχανή, με ένα σώμα που άλλοτε ενσωματώνει τη μηχανή και άλλοτε παραμορφώνεται από αυτήν, είναι το οπτικό σύμβολο της ισχυρής επίδρασης που η τεχνολογία και συγκεκριμένα εδώ η τηλεόραση μπορεί να επιφέρει στον τρόπο που ο άνθρωπος αντιλαμβάνεται τον κόσμο, την πραγματικότητα. Η τηλεόραση και το σήμα του Videodrome παρουσιάζονται σαν ένα ισχυρό ναρκωτικό. Όποιος αρχίσει να παρακολουθεί αυτό το πρόγραμμα εθίζεται και δεν μπορεί να σταματήσει να το βλέπει. Επιπλέον,

σαν ναρκωτικό δημιουργεί παραισθήσεις, αλλάζοντας την αντίληψη της πραγματικότητας. Οι παραισθήσεις αυτές μπορεί, επίσης, να προκαλούνται από ένα όγκο στον εγκέφαλο, που όπως πληροφορείται ο Max, το σήμα του Videodrome προξενεί σε όλους τους πιστούς θεατές του. Το έργο υπονοεί ότι ο συγκεκριμένος όγκος δίνει τις εντολές στο σώμα του Max να αλλάξει και μετατρέπει τον ήρωα σε ένα πειθήνιο όργανο της ομάδας που κρύβεται πίσω από την εκπομπή του συγκεκριμένου προγράμματος. Με τον τρόπο αυτό η τηλεόραση αλλάζει ταυτόχρονα την αντίληψη της πραγματικότητας και το σώμα του κεντρικού χαρακτήρα. Ο Cronenberg δηλαδή συνδέει για άλλη μια φορά την αλλαγή της αντίληψης, με την παραμόρφωση του σώματος, μένοντας πιστός στην ιδέα του ότι η δομή του σώματος συνδέεται άρρηκτα με τον τρόπο που βιώνει κάποιος την πραγματικότητα. Η αλλαγή της αντίληψης της πραγματικότητας έχει φανεί ήδη, από την ανάλυση άλλων έργων του σκηνοθέτη, ότι συνδέεται με την παραμόρφωση του σώματος. Η ιδέα αυτή άλλωστε διατυπώνεται ξεκάθαρα στο έργο με τις ατάκες του καθηγητή Ο' Blivion¹⁴⁵:

Το σήμα του Videodrome αναπτύσσει μια νέα απόφυση στον εγκέφαλο, ένα νέο όργανο, το οποίο θα παράγει και θα ελέγχει τις παραισθήσεις σε βαθμό που θα αλλάξει την πραγματικότητα. Άλλωστε τίποτα το αληθινό δεν υπάρχει πέρα από τη δική μας αντίληψη.

Στο μεταλλαγμένο σώμα του Max, συνεπώς, εικονογραφείται η ισχύς της τεχνολογίας και της τηλεόρασης πιο συγκεκριμένα, που κατορθώνει να ελέγξει τον άνθρωπο επηρεάζοντας και σε ένα βαθμό ορίζοντας τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνεται το πραγματικό.

Το 1982 ο Cronenberg συζητούσε το πώς η τηλεόραση είναι ικανή να μεταβάλλει την αίσθηση του πραγματικού. Την ίδια ιδέα διαπραγματεύεται και στο *eXistenZ* όπου η εικονική πραγματικότητα είναι τόσο ισχυρή ώστε δεν διακρίνεται από την αλήθεια. Και πάλι ο καθηγητής Ο' Blivion, ένας χαρακτήρας του *Videodrome*, διατυπώνει ευθαρσώς αυτή την άποψη. Λέει:

Η οθόνη της τηλεόρασης έχει γίνει το μάτι του εγκέφαλου. Άρα η οθόνη της τηλεόρασης

145. Το σενάριο του *Videodrome* το έχει γράψει ο ίδιος ο Cronenberg. Στα λόγια των ηρώων, συνεπώς, απηχούν σαφώς οι απόψεις του σκηνοθέτη.

είναι μέρος της φυσικής δομής του εγκεφάλου. Οπότε ότι εμφανίζεται στην οθόνη της τηλεόρασης παρουσιάζεται σαν φυσική εμπειρία σε αυτούς που την παρακολουθούν. Η τηλεόραση συνεπώς είναι ισοδύναμη της πραγματικότητας. Το αντίστροφο όμως δεν ισχύει. Η πραγματικότητα είναι μικρότερη της τηλεόρασης.

Το θέμα αυτό απασχολεί ακόμα και σήμερα την κοινωνιολογία. Ο Baudrillard¹⁴⁶ στο βιβλίο του *Simulacra and Simulation* υποστηρίζει ότι το άτομο έχει χάσει την αίσθηση του πραγματικού, καθώς τείνει να θεωρεί πραγματικό ό,τι βλέπει στην τηλεόραση. Η προσομοίωση του πραγματικού έχει αποκτήσει μεγαλύτερη αληθοφάνεια και αξία από το πραγματικό. Στο *eXistenZ* οι σκέψεις των ηρώων απηχούν πλήρως τα επιχειρήματα του Baudrillard. Ο Paik, τρομοκρατημένος σχεδόν, ζητά να βγει από το παιχνίδι και να επιστέψει στην πραγματικότητα. Λέει: *Νιώθω αποκομμένος από την πραγματική ζωή, νιώθω σαν να χάνω επαφή με την υφή της*. Όταν γυρίζει στην πραγματικότητα η Allegra τον ρωτάει τι αίσθηση έχει η πραγματική ζωή. Εκείνος απαντάει ότι του φαίνεται μη πραγματική, σαν παιχνίδι.

Αντίστοιχα ο Ballard στην εισαγωγή του στο *Crash* γράφει:

Ζούμε σε έναν κόσμο που κυβερνάται από μυθοπλασίες κάθε είδους - τη μαζική εμπορευματοποίηση, τη διαφήμιση, την πολιτική που ασκείται ως κλάδος της διαφήμισης, την άμεση μετάφραση της επιστήμης και της τεχνολογίας σε λαϊκή φαντασίωση, την όλο και αυξανόμενη σύγχυση και ανάμιξη ταυτοτήτων μέσα στο βασίλειο των καταναλωτικών αγαθών, την κάλυψη εκ των προτέρων από την τηλεόραση κάθε ελεύθερης και πρωτότυπης φαντασιακής απόκρισης στην εμπειρία. Ζούμε μέσα σε ένα πελώριο μυθιστόρημα. Για τον συγγραφέα ειδικά είναι όλο και λιγότερο αναγκαίο να επινοήσει το μυθοπλαστικό περιεχόμενο του βιβλίου. Η μυθοπλασία είναι εδώ. Το καθήκον του συγγραφέα είναι να επινοήσει την πραγματικότητα¹⁴⁷.

Ο Cronenberg, ο οποίος υποστηρίζει ότι η μορφή του ανθρώπινου σώματος ορίζει και την

146. Baudrillard J., 1994

147. Ballard J., 1992, σσ. 11-12

αντίληψη της πραγματικότητας εικονογραφεί την ιδέα αυτή με την μετάλλαξη του σώματος των ηρώων του. Στο *Videodrome*, επομένως, όπως και στο *eXistenZ* ο Cronenberg χρησιμοποιεί το παραμορφωμένο σώμα σαν ένα οπτικό σύμβολο της επίδρασης της τηλεόρασης στην ζωή και κυρίως στον τρόπο αντίληψης της πραγματικότητας.

Η παρέμβαση της τεχνολογίας στο ανθρώπινο σώμα και η δημιουργία ανθρώπου-μηχανής έχει ελαφρώς διαφορετική μορφή στο *Crash*. Και σε αυτή την περίπτωση, όμως, ο άνθρωπος-μηχανή είναι το σύμβολο της αλλαγής που επιφέρει η τεχνολογία καταρχάς στο ίδιο το σώμα και ύστερα στην κοινωνική πραγματικότητα. Στο *Crash* ωστόσο το θέμα είναι πιο ανεπτυγμένο και για το λόγο αυτό πιο περίπλοκο. Στην ταινία αυτή η τεχνολογικά ανεπτυγμένη κοινωνία προτάσσει τη μετάλλαξη του σώματος από τη μηχανή και την υιοθέτηση της τεχνολογίας σε όλα τα επίπεδα της ανθρώπινης ύπαρξης. Με τον τρόπο αυτό αλλάζει το σώμα, η σεξουαλικότητα και τελικά η μορφή της κοινωνίας, δημιουργώντας ένα κύκλο αλληλοεπιδράσεων. Στην ταινία παρουσιάζεται ένα νέο σώμα που φαίνεται ότι θα αποτελέσει το ιδανικό του μέλλοντος, καθώς θα ενσωματώσει την τεχνολογία και θα μπορέσει να αντεπεξέλθει καλύτερα στις νέες κοινωνικές συνθήκες που έχουν διαμορφωθεί εξαιτίας της τεχνολογικής ανάπτυξης. Πέρα όμως από το νέο, μηχανοποιημένο σώμα το οποίο έχει κυρίως η Gabriella, αποδεικνύεται ότι άνθρωποι-μηχανές είναι όλοι οι χαρακτήρες που εισάγουν την τεχνολογία στην ζωή και στον τρόπο ύπαρξής τους. Η κοινωνία του *Crash* κυριαρχείται από την τεχνολογία σε βαθμό που ξεχνά τον άνθρωπο. Οι χαρακτήρες του έργου αγωνιούν να προσαρμοστούν στον κόσμο τους. Μέσα σε αυτό το έργο οι θεατές είναι μάρτυρες ενός κοινωνικού πειράματος που στήνει ο σκηνοθέτης σε σχέση με την επίδραση της τεχνολογίας και της μηχανής στον άνθρωπο και την κοινωνία. Ο Cronenberg παραμένει αποστασιοποιημένος και ουδέτερος, αφήνοντας υπαινιγμούς ταυτόχρονα για τα θετικά αλλά και τα αρνητικά στοιχεία της μηχανοποίησης του κόσμου.

Ο μόνος χαρακτήρας του *Crash*, που λόγω του μηχανικά στηριζόμενου σώματός του, είναι εμφανώς ένας άνθρωπος-μηχανή είναι η Gabriella. Παρά το γεγονός ότι ως εικόνα είναι ο πιο τυπικός

άνθρωπος- μηχανή των ταινιών του Cronenberg, δεν διαθέτει τα χαρακτηριστικά του συμβόλου όπως αυτά παρουσιάζονται στο *Star Wars*, το *Robocop* και στο *Blade Runner*. Δεν χάνει τη συνείδηση του εαυτού της, τις προσωπικές της επιθυμίες και συναισθήματα. Το σώμα της είναι τραυματισμένο. Βρίσκει όμως δύναμη και αντέχει στη φθορά χάρη στη μηχανική υποστήριξή του. Θα μπορούσε συνεπώς, να ειπωθεί ότι η Gabriella στη σύζευξή της με τη μηχανή αποκομίζει μόνο τα θετικά στοιχεία χωρίς να θυσιάζει τα ανθρώπινά της χαρακτηριστικά. Επιπλέον, η Gabriella ως άνθρωπος - μηχανή δεν αποκτά τον ρόλο ούτε τέρατος ούτε του ήρωα, όπως συμβαίνει σε άλλα κινηματογραφικά παραδείγματα. Είναι ένας χαρακτήρας ουδέτερος. Η αντοχή του μεταλλικού της σώματος δεν παρουσιάζεται σαν υπεράνθρωπη ούτε είναι η αφορμή ηρωικών πράξεων. Το εξελεγμένο σώμα της απλώς της προσφέρει τη δυνατότητα να συνεχίσει να υπάρχει και να κινείται παρά τα τραύματά της. Ταυτόχρονα όμως αντιστέκεται στον χαρακτηρισμό του τέρατος. Δεν διαθέτει συγκεκριμένα αρνητικά χαρακτηριστικά (δεν είναι βίαιη, δεν σκοτώνει κ.ο.κ.) τα οποία θα βοηθούσαν στο να θεωρηθεί, τουλάχιστον σε επίπεδο συμπεριφοράς, τερατώδης. Η σωματική παραμόρφωση ανεξάρτητα από το αίτιο που την έχει προκαλέσει συνήθως δημιουργεί την αποστροφή και οδηγεί τους θεατές στην ταύτιση του παραμορφωμένου χαρακτήρα με το μη φυσιολογικό. Αν και η Gabriella έχει σώμα παραμορφωμένο, ο σκηνοθέτης δεν αφήνει περιθώρια στους θεατές να την χαρακτηρίσουν τερατώδης. Ακόμα και εάν στους θεατές το μηχανικό της σώμα μπορεί να φαίνεται αποκρουστικό, για τους υπόλοιπους χαρακτήρες του έργου, διαθέτει ένα σώμα το οποίο είναι σαφώς ερωτικό και επιθυμητό. Οι θεατές, μην βρίσκοντας κάποιο πρόσωπο του έργου που να αντιμετωπίζει με αποστροφή το σώμα της Gabriella, είναι υποχρεωμένοι να ακολουθήσουν την αντίδραση των βασικών χαρακτήρων και να την αποδεχτούν ως σεξουαλικά ελκυστικό άτομο. Σε ένα μικρής διάρκειας στιγμιότυπο το σώμα της Gabriella αντιμετωπίζεται κυρίως με αμηχανία και όχι αποστροφή. Η ίδια και ο James πάνε σε μαγαζί αυτοκινήτων και ζητούν από τον πωλητή να μπουν σε ένα σπορ αυτοκίνητο. Ο πωλητής πρέπει να τη βοηθήσει να καθήσει στη θέση του συνοδηγού. Αναγκάζεται να πιάσει το πόδι της ψηλά στο μηρό. Η κίνησή του κυριαρχείται όχι τόσο από αποστροφή όσο από σεξουαλικό

υπονοούμενο που μετατρέπεται σε βαθιά αμηχανία. Ο πωλητής γίνεται το άβουλο εξάρτημα ενός ερωτικού παιχνιδιού που διαδραματίζεται ανάμεσα στον James, την Gabriella και το αυτοκίνητο¹⁴⁸. Πολλοί θεατές αδυνατούν να αποδεχτούν την ιδέα ότι το μηχανοποιημένο και παραμορφωμένο σώμα της Gabriella είναι σεξουαλικά ελκυστικό, με αποτέλεσμα να εγκαταλείπουν την αίθουσα στην ερωτική σκηνή της. Η σεξουαλικότητα του σώματος της Gabriella τονίζεται άλλωστε από το γεγονός ότι ένας μεταλλικός μαύρος κορσές στηρίζει τον κορμό της. Ο κορσές είναι γυναικείο εξάρτημα με μεγάλη σεξουαλική φόρτιση. Είναι συνεπώς σαφές ότι αν και το σώμα της Gabriella είναι παραμορφωμένο δεν μπορεί να αντιμετωπιστεί ως τερατώδες. Από την άλλη βέβαια δεν παρουσιάζεται σαν το σώμα ενός υπερ-ήρωα με εξαιρετικές ιδιότητες και ικανότητες. Απλά είναι ένα σώμα που χάρη στη μηχανή έχει γίνει πιο ανθεκτικό στον πόνο και στο τραύμα. Φαίνεται επίσης ότι το στοιχείο που τονίζεται πάνω από όλα σε αυτό το σώμα είναι η σεξουαλική του σαγήνη και οι δυνατότητες που προσφέρει για την επιπόηση μιας νέας σεξουαλικότητας.

Αν και στο έργο μόνο η Gabriella διαθέτει μηχανοποιημένο σώμα, άνθρωποι-μηχανές μπορούν να χαρακτηριστούν και οι υπόλοιποι κεντρικοί χαρακτήρες του *Crash*. Υπάρχουν σκηνές όπου το σώμα των περισσότερων, έστω και προσωρινά, αποκτά μηχανικά τμήματα. Προπάντων, όμως, η σεξουαλική συμπεριφορά τους είναι το καθοριστικό στοιχείο που οδηγεί στον χαρακτηρισμό τους σε ανθρώπους -μηχανές. Το σώμα της Gabriella λειτουργεί σαν μια προοικονομία για το πώς περίπου



Η μηχανική υποστήριξη του σώματος της Gabriella μετατρέπεται σε φετιχιστικό ένδυμα

148. Ταυτόχρονα η σκηνή μπορεί να ιδωθεί ως ένα ειρωνικό σχόλιο πάνω στο πως το αυτοκίνητο συνδέεται στη σύγχρονη κοινωνία με τη σεξουαλικότητα. Τα show room των αυτοκινήτων πάντοτε συμπεριλαμβάνουν μοντέλα προκλητικά ντυμένα.

θα διαμορφωθεί τελικά το σώμα των υπόλοιπων προσώπων, εφόσον εξακολουθήσουν να εκφράζουν τη σεξουαλικότητά τους μέσω των τροχαίων δυστυχημάτων και μέσω του τραύματος. Η ίδια συνεπώς, οπτικά αντιπροσωπεύει όλους τους υπόλοιπους χαρακτήρες και λίγο πολύ εκφράζει την ίδια ιδέα.

Η τεχνολογία και η μηχανή εισχωρεί έστω και προσωρινά στο σώμα των περισσότερων χαρακτήρων του *Crash*. Υπάρχουν σκηνές όπου τα περισσότερα πρόσωπα του έργου εμφανίζονται με μηχανικά μέλη. Για παράδειγμα, στο νοσοκομείο ο ήρωας έχει ένα πόδι τυλιγμένο σε μια μηχανική κατασκευή. Η κάμερα κάνει *traveling* στο πόδι του που βρίσκεται εγκλωβισμένο μέσα σε ένα μηχανικό σκελετό ενώ είναι ξαπλωμένος στο κρεβάτι του νοσοκομείου. Αργότερα όταν περπατάει, από όλο το σώμα του η κάμερα και πάλι δείχνει μόνο το μηχανικά υποστηριγμένο πόδι του. Η κυρία Remington, στο νοσοκομείο στηρίζεται σε ένα μεταλλικό μπαστούνι. Ακόμα και αυτό το απλό εξάρτημα μπορεί να ιδωθεί σαν μια μηχανική προέκταση του σώματός της καθώς της είναι απαραίτητο για να σταθεί όρθια και να



περπατήσει. Ο James και ο Vaughan κάνουν στο στήθος τους τατουάζ με το σχήμα του τιμονιού και το έμβλημα της μάρκας του αυτοκίνητου. Με τον τρόπο αυτό επιχειρούν να εισαγάγουν στο σώμα τους τμήματα του αυτοκίνητου, της μηχανής. Φαίνεται συνεπώς, ότι το σώμα των περισσότερων χαρακτήρων του *Crash* συναντάται έστω και για λίγο με τη μηχανή. Αν και η ένωση του σώματος δεν είναι μόνιμη, όπως συμβαίνει

στο παράδειγμα της Gabriella, υπάρχουν σκηνές που επισημαίνουν τη γεινίαση και την έστω προσωρινή ένωση του σώματος και της μηχανής και για τα άλλα πρόσωπα του έργου.

Οι υπόλοιποι χαρακτήρες του έργου μπορούν να ερμηνευτούν ως άνθρωποι-μηχανές ακόμα και εάν το σώμα τους δεν περιλαμβάνει πάντοτε μηχανικά μέλη. Επηρεασμένοι από τις νέες

συνθήκες ζωής μιας κοινωνίας τεχνολογικά ανεπτυγμένης, οι χαρακτήρες του *Crash* εισάγουν την τεχνολογία και τη μηχανή στη κύρια έκφραση του σώματός τους, στη σεξουαλικότητά τους.

Αναμειγνύοντας συνεπώς το σεξ με τη μηχανή, τα αυτοκίνητα συγκεκριμένα, οι ήρωες μετατρέπουν τη μηχανή σε μέλος του σώματος τους και την αποδέχονται σαν προέκταση του εαυτού τους. Η δομή του συγκεκριμένου έργου θυμίζει ταινία πορνό, καθώς η εξέλιξη της αφήγησης στηρίζεται σε μια σειρά από τολμηρές ερωτικές σκηνές¹⁴⁹. Πέρα όμως από τις ερωτικές σκηνές ανάμεσα σε ανθρώπους το έργο εμπεριέχει ερωτικές σκηνές ανάμεσα στον άνθρωπο και τη μηχανή και ισορροπεί ανάμεσα σε δύο εξίσου σημαντικούς άξονες: τη σεξουαλικότητα και την τεχνολογία\ μηχανή. Η ένωση αυτών των αξόνων θα δημιουργήσει τον άνθρωπο-μηχανή και το νέο σώμα¹⁵⁰.

Η ερωτική γοητεία της μηχανής δίνεται στην πρώτη σκηνή του έργου και έπειτα επαναλαμβάνεται σε διάφορα σημεία ώστε να φανεί ότι αποτελεί ισχυρό μοτίβο για την αφήγηση.

Στη πρώτη σκηνή του έργου¹⁵¹ η πρωταγωνίστρια βρίσκεται σε ένα υπόστεγο όπου στεγάζονται αεροπλάνα. Χαϊδεύει τη γυαλιστερή μεταλλική επιφάνεια

ενός αεροσκάφους και γυμνώνει το στήθος της για να το ακουμπήσει στο μέταλλο. Συχνά οι χαρακτήρες του *Crash* αγγίζουν ερωτικά τις λαμαρίνες των αυτοκινήτων. Την ώρα των συγκρούσεων, η πίεση και η ταχύτητα ενώνουν το ανθρώπινο σώμα με τα εξαρτήματα του αυτοκινήτου. Η



ένωση αυτή θα μπορούσε να ιδωθεί σαν μια ερωτική συνεύρεση του ανθρώπου με τη μηχανή καθώς οι ήρωες αντλούν σεξουαλική διέγερση από τα τροχαία δυστυχήματα. Τα σημάδια που αφήνει η σύγκρουση στο σώμα τους είναι οι μαρτυρίες της ερωτικής αυτής ένωσης. Καταρχάς, σύμφωνα με

149. Η ανάλυση της σεξουαλικότητας που παρουσιάζεται στο *Crash* έχει πραγματοποιηθεί στο κεφάλαιο " Η φεμινιστική κριτική στον Cronenberg: η σεξουαλικότητα και ο ερωτισμός".

150. Ο όρος νέα σάρκα= σώμα (new flesh) χρησιμοποιείται από τον σκηνοθέτη στο Videodrome το οποίο θα αναλυθεί παρά κάτω.

151. Συνήθως τα πρώτα δέκα λεπτά της ταινίας είναι αυτά που δίνουν τον τόνο του έργου και προετοιμάζουν τον θεατή για το τι θα ακολουθήσει. Θα μπορούσε να ειπωθεί ότι είναι η σύνοψη της ταινίας. Για το λόγο αυτό οι πρώτες σκηνές είναι ιδιαίτερα ενδεικτικές για τον νόημα της ταινίας.

τον Bell-όπως αναφέρθηκε και παραπάνω- ακόμα και η οδήγηση ενός αυτοκινήτου μπορεί θεωρηθεί σαν ένα πρώτο βήμα στην πορεία προς τη μηχανοποίηση του ανθρώπινου σώματος¹⁵². Οι χαρακτήρες εξαιτίας της εμμονής τους με το αυτοκίνητο, καθώς ενσωματώνουν τη μηχανή στην κατεξοχήν σωματική έκφραση, τη σεξουαλικότητα, μπορεί να θεωρηθούν άνθρωποι-μηχανές. Το σώμα της Gabriella, συνεπώς, είναι το οπτικό σύμβολο μιας κατάστασης που διέπει όλα τα κεντρικά πρόσωπα του *Crash*.

Η Gabriella, κυρίως, αλλά και οι υπόλοιποι χαρακτήρες του *Crash* εάν θεωρηθούν άνθρωποι-μηχανές, σύμφωνα με τα κριτήρια που τέθηκαν παραπάνω, στην ταινία, συνδέονται με μια ολοκληρωτική κοινωνία όπως συμβαίνει με τον Robocop ή τον Darth Vader στις αντίστοιχες ταινίες. Αν και στο *Crash* δεν υπάρχει κάποια εμφανής πηγή εξουσίας, η κοινωνία που περιγράφεται έχει στοιχεία ολοκληρωτισμού. Οι χαρακτήρες αντιδρούν στις κοινωνικές συνθήκες και ενσωματώνουν τα στοιχεία αυτά είτε στη συμπεριφορά τους είτε απευθείας στο σώμα τους.

Η κοινωνία που παρουσιάζεται στο *Crash* έχει και έναν ελαφρώς μελλοντολογικό αέρα. Εάν και είναι δύσκολο να την τοποθετήσει κάποιος σε ένα συγκεκριμένο χρονικό πλαίσιο, δίνεται η αίσθηση ότι η κοινωνία του *Crash* είναι ελαφρώς προωθημένη στο χρόνο¹⁵³. Δεν παρουσιάζεται κάποια ιδιαίτερα ανεπτυγμένη τεχνολογία. Η έλλειψη ωστόσο, γήινων χρωμάτων και ο τονισμός του γκρι και άλλων ψυχρών χρωμάτων, του τσιμέντου και της μεταλλικής επιφάνειας στο κινηματογραφικό κάδρο, δημιουργεί την αίσθηση μια κοινωνίας απομακρυσμένης από τη φύση, με έντονο αστικό τοπίο ιδιαίτερα ανεπτυγμένα τεχνολογικά.

Ένα πλάνο-μοτίβο που εμφανίζεται συχνά στο έργο είναι ο αυτοκινητόδρομος από ψηλά. Ο θεατής βλέπει από το μπαλκόνι του κεντρικού ζευγαριού τη θέα ενός τεράστιου μοντέρνου αυτοκινητόδρομου γεμάτου αυτοκίνητα. Κάποια στιγμή μάλιστα ο James σχολιάζει ότι του φαίνεται ότι

152. Bell D., 2001, σσ. 169-171

153. Η ταινία βγήκε στους κινηματογράφους το 1996 και δημιουργούσε την εντύπωση ότι η κοινωνία που περιέγραφε θα ερχόταν μέσα σε δέκα περίπου χρόνια. Σήμερα, ίσως να έχει χαθεί η αίσθηση ότι η ταινία αναφέρεται στο σύντομο μέλλον και στα μάτια ενός φρέσκου θεατή να μοιάζει παρωχημένη.

τα αυτοκίνητα είναι ολοένα και περισσότερα. Η εικόνα του γεμάτου αυτοκινητόδρομου δεν τονίζει μόνο το γεγονός ότι ο θεατής είναι αντιμέτωπος με μια μοντέρνα και ενδεχομένως ελαφρώς μελλοντική κοινωνία αλλά υπενθυμίζει σε ποιο βαθμό η τεχνολογία και το παράγωγο



της, η μηχανή, έχουν παρεισφρήσει και έχουν κυριαρχήσει στην ανθρώπινη καθημερινότητα. Η εικόνα του γεμάτου αυτοκίνητα δρόμου ιδωμένη από ψηλά ίσως να κρύβει και ένα ακόμα σχόλιο. Οι άνθρωποι που κινούνται μέσα στα αυτοκίνητα σε αυτό τεράστιο δρόμο χάνουν την ατομικότητά τους και μετατρέπονται σε ανταλλάξιμες μονάδες. Μοιάζουν να είναι τα εξαρτήματα μιας ιδιαίτερα πολύπλοκης και μεγάλης μηχανής, μέρος της οποίας είναι ο δρόμος. Η εικόνα αυτή εμπεριέχει στοιχεία ολοκληρωτισμού. Στην ιδέα αυτή συντείνει η ατμόσφαιρα αποξένωσης που κυριαρχεί σε όλη την ταινία. Οι διάλογοι είναι αποσπασματικοί, με μεγάλα κενά και όρους αποστειρωμένους και επιστημονικούς μεταφέροντας, την αίσθηση της αποξένωσης. Το ζευγάρι στην αρχή της ταινίας μοιάζει απομονωμένο, χωρίς συγγενείς και φίλους. Φαίνεται να μην υπάρχει κάποιος κοινωνικός ιστός. Όταν ο άνδρας βρίσκεται στο νοσοκομείο, μετά το δυστύχημα του, κανείς εκτός από τη γυναίκα του δεν τον επισκέπτεται. Δεν έρχεται καν ούτε η γυναίκα με την οποία έκανε σεξ στην πρώτη σκηνή του έργου. Η ομάδα που συνενώνεται με αφετηρία τη σεξουαλική διέγερση από το αυτοκίνητο και τη σύγκρουση, έρχεται ως απάντηση στην έλλειψη επικοινωνίας και αισθημάτων που έχουν δημιουργήσει οι συγκεκριμένες κοινωνικές συνθήκες. Στην κοινωνία του *Crash* φαίνεται να κυριαρχεί η τεχνολογική ανάπτυξη σε βάρος των ανθρώπινων αξιών και της ατομικότητας. Δεν παρουσιάζεται κάποια εταιρεία που να έχει συγκεντρώσει όλη την εξουσία, όπως συμβαίνει στο *Robocop*. Δεν υπάρχει ο Αυτοκράτορας ως απολυταρχική αρχή, όπως γίνεται στο παραμύθι του *Star Wars*. Αντίθετα στην κοινωνία του *Crash* παρουσιάζεται ένας μοντέρνος ολοκληρωτισμός, του οποίου η πηγή είναι δύσκολο να διευκρινιστεί και να εντοπιστεί. Σε μια μοντέρνα πολιτική κατάσταση ο απολυταρχισμός

μοιάζει διάχυτος στην καθημερινή ζωή των ανθρώπων, προκύπτει από την μηχανοποίηση της κοινωνίας και δεν επιβάλλεται από κάποια αρχή.

Οι χαρακτήρες συνεπώς του *Crash* λειτουργούν ως άνθρωποι-μηχανές είτε σε επίπεδο συμπεριφοράς, όπως συμβαίνει στα περισσότερα πρόσωπα που παρουσιάζονται στο έργο, είτε σε σωματικό επίπεδο, όπως συμβαίνει με την Gabriella. Τα στοιχεία, της σε ένα βαθμό, ολοκληρωτικής και ανεπτυγμένης τεχνολογικά κοινωνίας, έχουν περάσει στο σώμα τους και στον ερωτισμό τους. Η τεχνολογία, δηλαδή, παρουσιάζεται ως μια δύναμη που αρχικά κυριαρχεί στην καθημερινή ζωή των ανθρώπων και στη συνέχεια έρχεται να μεταμορφώσει και το πιο δομικό στοιχείο της ύπαρξής τους, το σώμα τους.

Ακόμα όμως και εάν στο έργο παρουσιάζονται κάποια αρνητικά στοιχεία σε σχέση με την επίδραση της τεχνολογίας στον άνθρωπο και την κοινωνία, η Gabriella δεν είναι ούτε αρνητικός χαρακτήρας ούτε κάποιο απειλητικό τέρας, όπως ειπώθηκε και παραπάνω. Φαίνεται δηλαδή, ότι πέρα από τα αρνητικά στοιχεία που ίσως να εμπεριέχονται στους χαρακτήρες του *Crash* και στην Gabriella η ένωση με την τεχνολογία έχει και θετική πλευρά. Οι ήρωες του *Crash*, όπως αναφέρθηκε στο κεφάλαιο για τον ερωτισμό και τη σεξουαλικότητα¹⁵⁴, μέσω της μηχανής και της τεχνολογίας απελευθερώνονται από τις συμβάσεις και είναι δυνατόν να οδηγήσουν την κοινωνία σε πιο φιλελεύθερους δρόμους. Ο Cronenberg σκόπιμα παρουσιάζει το σώμα της Gabriella ως ερωτικά θελκτικό. Πολλοί θεατές παρά τις προσπάθειες του σκηνοθέτη, εξακολουθούν να συνδέουν το σώμα της Gabriella με την αναπηρία και για το λόγο αυτό το θεωρούν αποκρουστικό. Παρά ταύτα το σώμα της Gabriella ως σώμα της νέας εποχής, αποτέλεσμα της ένωσης της τεχνολογίας με το ανθρώπινο σώμα, έχει σαφή πλεονεκτήματα. Διαθέτει μεγαλύτερη αντοχή στην ταχύτητα και στο τραύμα. Αντιστέκεται στη φθορά. Έχει δυνατότητες που θα ανακαλυφθούν και να αξιοποιηθούν στο μέλλον. Η ίδια και οι υπόλοιποι χαρακτήρες μόλις τώρα έχουν αρχίσει να διαβλέπουν τις δυνατότητες αυτές και

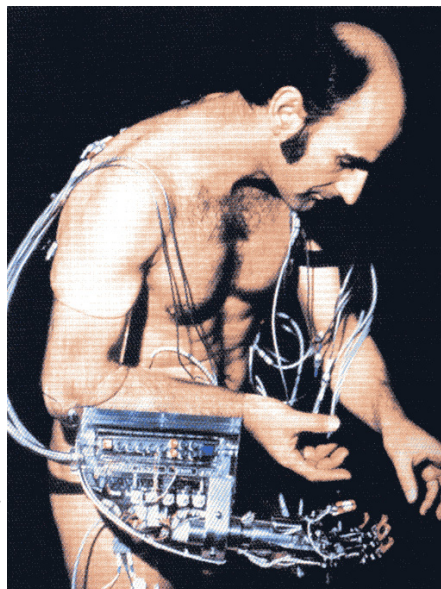
154. Φεμινιστική Κριτική στα έργα της πρώτης περιόδου του Cronenberg: Η Σεξουαλικότητα και ο Ερωτισμός

να πειραματίζονται.

Μέσα στο ίδιο πνεύμα ο Αυστραλός καλλιτέχνης Sterlac αναζητεί ένα μετα-σώμα καθώς θεωρεί το ανθρώπινο σώμα παρωχημένο. Πιστεύει ότι το σώμα δεν μπορεί να αντεπεξέλθει στην τεχνολογική ανάπτυξη της εποχής μας. Αναφέρει:

Με τη βοήθεια της γενετικής τεχνολογίας τα όργανα θα αντικατασταθούν, το δέρμα θα γίνει πιο ανθεκτικό. Το εγώ μπορεί να τοποθετηθεί πέρα από τα όρια του δέρματος και να ενωθεί με τον εικονικό κόσμο και την αθάνατη μηχανή. Η αναπαραγωγή θα αντικατασταθεί από την επανασχεδίαση και η σεξουαλική πράξη από την αλληλοεπίδραση μηχανής και υποκειμένου. Σε ένα τέτοιο κόσμο δεν υπάρχει ούτε θάνατος ούτε γέννηση. Δεν υπάρχει ζωή¹⁵⁵.

Το σώμα που κατασκευάζει ο καλλιτέχνης με τη συμβολή της τεχνολογίας διαθέτει ένα τρίτο βιονικό χέρι. Το τρίτο χέρι είναι ένα εύληπτο σύμβολο των επιπλέον δυνατοτήτων που μπορεί να προσφέρει η τεχνολογία στην ένωση της με το σώμα. Οι περισσότερες ανθρώπινες δραστηριότητες εκτελούνται με τα χέρια. Η πρόσθεση ενός ακόμα χεριού στον άνθρωπο θα αύξανε σημαντικά την παραγωγικότητά του και την ικανότητά του. Το σώμα του Sterlac δύσκολα μπορεί να θεωρηθεί



αποκρουστικό, γιατί η παραμόρφωση του έχει σαφή πλεονεκτήματα¹⁵⁶. Αντίθετα τα μηχανικά μέλη της Gabriella γίνονται απεχθή γιατί συνδέονται με την αναπηρία. Εάν ωστόσο ξεπεραστεί αυτό το φράγμα (όπως φαίνεται να επιθυμεί και ο Cronenberg), θα μπορέσει κανείς να συλλάβει τα θετικά στοιχεία που κυριολεκτικά ενσωματώνει ο συγκεκριμένος χαρακτήρας.

Ο Cronenberg επιλέγει να μην πάρει θέση στο κοινωνικό πείραμα που στίνει στο *Crash*. Η

155. Salecl R., 2001, σ. 35

156. Η κ. Ρηγοπούλου σχολιάζοντας την τέχνη του Sterlac αποφαινεται ότι “Η νέα εικόνα του σώματος προϋποθέτει ή μάλλον τεκμαίρει και τη γέννηση μιας νέας αισθητικής” (Ρηγοπούλου Π., 2003, σ.553). Αυτή τη νέα αισθητική του σώματος επιχειρεί να δώσει και ο Cronenberg στα έργα κυρίως της πρώτης περιόδου.

θέση του, άλλωστε, προς την τεχνολογία είναι ουδέτερη. Αναφέρει ότι:

Τα πράγματα που κάνουμε με την τεχνολογία είναι ακραία, αλλά είμαστε προγραμματισμένοι να τα κάνουμε. Είναι μέρος του ανθρώπινου χαρακτήρα να δημιουργήσει την τεχνολογία. Ποτέ δεν ήμασταν ικανοποιημένοι με τον κόσμο όπως ήταν, από την αρχή προσπαθήσαμε να τον αλλάξουμε¹⁵⁷.

Οι ήρωες και η κοινωνία που παρουσιάζει μοιάζει να έχουν ορισμένα αρνητικά χαρακτηριστικά (π.χ. η αποξένωση και ο ολοκληρωτισμός) αλλά εάν κάποιος εξετάσει το ζήτημα προσεκτικά θα διαπιστώσει ότι υπάρχουν διάφοροι θετικοί υπαινιγμοί. Οι ήρωες του *Crash* απελευθερώνονται μέσα από τη σεξουαλικότητά τους και εφευρίσκουν νέους τρόπους επικοινωνίας. Το δε σώμα της Gabriella παραμένει σεξουαλικά ελκυστικό και ενδιαφέρον παρά την μηχανοποίηση και την παραμόρφωσή του. Επιπλέον, είναι ένα σώμα, που αν και τραυματισμένο, έχει τη δυνατότητα να σταθεί αυτόνομο και να αντέξει στη φθορά και στο θάνατο σε μεγαλύτερο βαθμό από ό,τι ένα απλό ανθρώπινο σώμα.

Στον Cronenberg ο άνθρωπος-μηχανή δεν έχει πάντοτε τη μορφή και το συμβολισμό που φέρει η εικόνα αυτή σε άλλα κινηματογραφικά έργα. Μόνο στο *The Fly* και στον χαρακτήρα της Gabriella συναντάται ένα σώμα το οποίο είναι άρρηκτα συνδεδεμένο με τη μηχανή. Στα υπόλοιπα παραδείγματα, στο *eXistenZ*, στο *Videodrome* και στους άλλους χαρακτήρες του *Crash*, ο άνθρωπος-μηχανή αναδεικνύεται είτε μέσω της προσωρινής ένωσης του σώματος με τη μηχανή είτε σε ένα επίπεδο συμπεριφοράς των ατόμων. Όταν δηλαδή η μηχανή γίνεται μέρος της σεξουαλικής πράξης οι άνθρωποι μετατρέπονται σε ανθρώπους-μηχανές. Ο άνθρωπος-μηχανή που διαμορφώνει με τον τρόπο αυτό ο Cronenberg υπενθυμίζει στον θεατή ότι η τεχνολογία είναι μια προέκταση του σώματος του. Ο σκηνοθέτης υποστηρίζει ότι η τεχνολογία έχει σε τέτοιο βαθμό κυριαρχήσει στην ανθρώπινη κοινωνία ώστε σταδιακά θα διαμορφώσει ένα νέο σώμα, θα αλλάξει τις κοινωνικές δομές και τέλος τον τρόπο αντίληψης της πραγματικότητας. Στο *eXistenZ* μέσω του άνθρωπου-μηχανή προβάλλει τη δύναμη της τεχνολογίας και τις δυνατότητες αλλαγής που προσφέρει. Στο *Videodrome* δημιουργεί μια

157. Porton R., 1999, σσ. 4-9

οπτική υπερβολή για να τονίσει το γεγονός ότι η τηλεόραση έχει ήδη μεταβάλει τον τρόπο με τον οποίο ορίζουμε το πραγματικό και το φανταστικό. Στο *The Fly* ενώνει τον άνθρωπο-ζώο με τον άνθρωπο-μηχανή και διατυπώνει ένα σχόλιο για τη σύγκρουση συναισθήματος και λογικής πάνω στην οποία στηρίζεται η δυτική σκέψη. Στο *Crash* ολοκληρώνει τον προβληματισμό του σπίνοντας ένα κοινωνικό πείραμα. Με αφητηρία μια κοινωνία τεχνολογικής ανάπτυξης και αποξένωσης, μια κοινωνία λίγο-πολύ σημερινή, παρουσιάζει μια ομάδα "πρωτοπόρων" που επιχειρούν να ξεπεράσουν την ψυχρότητα των κοινωνικών συνθηκών αποδεχόμενοι τη μηχανή και την τεχνολογία ως μέρος του εαυτού τους, του σώματός τους και της σεξουαλικότητάς τους. Σε αυτό το έργο του ο Cronenberg επιχειρεί να κρατήσει μια στάση ουδέτερη έναντι της τεχνολογίας, αναλύοντας τους κινδύνους αλλά και προσφέροντας ένα βλέμμα στις νέες δυνατότητες που επιφέρει η τεχνολογική ανάπτυξη. Ωθεί, ωστόσο τους θεατές του, στη συνειδητοποίηση ότι η μηχανή έχει ήδη αλλάξει το σώμα τους, την κοινωνία, τον τρόπο αντίληψης του περιβάλλοντος και εν τέλει την πραγματικότητα.

3β.2. Ένας Τρόπος Ύπαρξης Χωρίς Σώμα

Στη σύγχρονη κοινωνία ο νέος παράγοντας που μπορεί να αλλάξει το σώμα, τις κοινωνικές δομές και τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι αντιλαμβάνονται τον κόσμο είναι κυρίως η τεχνολογία και το παράγωγό της, η μηχανή. Στο έργο του, ο Cronenberg εξερευνά δύο τρόπους με τους οποίους η τεχνολογία μπορεί να αλλάξει το σώμα, τη βάση της ανθρώπινης ύπαρξης και το πρωταρχικό μέσο με το οποίο αντιλαμβάνεται το άτομο την πραγματικότητα¹⁵⁸. Στην πρώτη περίπτωση, που αναλύθηκε παραπάνω, ο άνθρωπος αποκτά, είτε μόνιμα, είτε περιστασιακά, μηχανικά μέλη και αποδέχεται την τεχνολογία σαν τη φυσική επέκταση του σώματος του. Έτσι, αποκτά νέες ικανότητες αλλά κυρίως αντοχή στη φθορά. Η τεχνολογία ωστόσο, όπως θα αναλυθεί στο προκείμενο κεφάλαιο, είναι δυνατόν να προτείνει και ένα τρόπο ύπαρξης χωρίς σώμα. Η ύπαρξη χωρίς σώμα έχει κάποια σαφή πλεονεκτήματα. Από τη μία δεν δεσμεύει το άτομο σε ένα χώρο και χρόνο. Επιπλέον, του επιτρέπει να μην έχει φύλο. Από την άλλη, καθώς το σώμα είναι το οργανικό, φθαρτό κομμάτι του ανθρώπου, ένας τρόπος ύπαρξης χωρίς σώμα μπορεί να μην έχει τέλος. Η τεχνολογία, συνεπώς μέσω της επίδρασής της στο σώμα καλείται να λύσει το προαιώνιο θέμα του θανάτου. Μπορεί ενδεχομένως να το πραγματοποιήσει αυτό είτε ενισχύοντας και θωρακίζοντας το σώμα είτε απορριπτοντας το εξολοκλήρου.

Η ιδέα της ύπαρξης χωρίς σώμα στον κινηματογράφο έχει σε μεγάλο βαθμό συνδεθεί με την εικονική πραγματικότητα και τους υπολογιστές. Σχεδόν ταυτόχρονα με την έξοδο του *eXistenZ* βγήκε στις αίθουσες το *Matrix* (Wachowski A., Wachowski L., 1999)¹⁵⁹ και το *The Thirteenth Floor* (Rusnak J., 1999). Είναι συνεπώς, ενδιαφέρον να γίνει μια σύγκριση ανάμεσα σε αυτά τα έργα και

158. Anderson M.J., 2000, "Interview with David Cronenberg, it's not called Existentz for nothing" στο <http://www.com-bustiblecelluloid.com/intdc.shtml>

159. και στο ίδιο μοτίβο οι υπόλοιπες ταινίες της τριλογίας *The Matrix Reloaded* (Wachowski A., Wachowski L., 2003) και το *Matrix Revolutions* (Wachowski A., Wachowski L., 2003)

να διαπιστωθεί πώς παρουσιάζεται η ύπαρξη χωρίς σώμα και η εικονική πραγματικότητα σε ένα έργο mainstream και μεγάλη εμπορική επιτυχία όπως είναι το *Matrix*, στο φτωχότερο και λιγότερο φιλόδοξο *The Thirteenth Floor* που εξαφανίστηκε σχεδόν πριν φτάσει στις αίθουσες και τέλος στο έργο ενός ακραίου σκηνοθέτη, όπως συνήθως θεωρείται ο Cronenberg.

Στο *Matrix*, οι άνθρωποι ζουν χωρίς σώματα και χωρίς συνείδηση ότι βρίσκονται μέσα σε μια εικονική πραγματικότητα. Στο *The Thirteenth Floor*, όχι μόνο η πραγματικότητα αλλά και οι ίδιοι οι άνθρωποι αποδεικνύονται μη αληθινοί. Είναι όλοι κυκλώματα υπολογιστών, ένα είδος νόησης χωρίς σώμα. Και τα δύο έργα μέσω της εικονικής πραγματικότητας προσφέρουν στον άνθρωπο τη δυνατότητα να αποδεσμευτεί από ορισμένους οργανικούς περιορισμούς. Δεν συνδέουν, ωστόσο, την ύπαρξη χωρίς σώμα, με την πιθανότητα αένανς ύπαρξης.

Το *Matrix* έκανε τόσο μεγάλη αίσθηση και έγινε τόσο διάσημο ώστε τελικά σήμερα πολλοί όταν συζητούν για την εικονική πραγματικότητα την ορίζουν σύμφωνα με τις εικόνες που πρόβαλε το έργο αυτό. Παρά ταύτα, το *Matrix* ίσως να είναι ιδεολογικά το λιγότερο μεστό και ενδιαφέρον έργο από τα τρία. Οι φιλοσοφικοί προβληματισμοί που προκύπτουν από το έργο αυτό μοιάζουν απλοϊκοί μπροστά σε θέματα όπως τον προδιορισμό του πραγματικού και του φανταστικού και της έννοιας της ατομικής ταυτότητας, θέματα που προκρίνουν κυρίως τα άλλα δύο έργα. Στο *Matrix* οι άνθρωποι ηττηθεί από τις μηχανές. Οι μηχανές χρησιμοποιούν τα σώματά τους ως πηγή ενέργειας. Έχουν κατασκευάσει μια εικονική πραγματικότητα, το *Matrix*, όπου το μυαλό των ανθρώπων περιπλανιέται ώστε να μην αντιλαμβάνεται την αιχμαλωσία του. Με τον τρόπο αυτό, οι άνθρωποι του *Matrix* ζουν ολόκληρη την ζωή τους χωρίς σώμα αν και αυτό δεν το συνειδητοποιούν ποτέ¹⁶⁰. Επειδή, όμως δεν γνωρίζουν ότι βρίσκονται σε εικονική πραγματικότητα και ότι λειτουργούν χωρίς σώμα, υπόκεινται σε όλους τους περιορισμούς που δημιουργεί η πραγματικότητα και το οργανικό σώμα. Μόνο ο ήρωας ο

160. Η μυθοπλασία του *Matrix* έχει πολλά κενά. Για παράδειγμα, η ύπαρξη στην εικονική πραγματικότητα χωρίς σώμα θέτει ένα βασικό θέμα αναπαραγωγής. Εάν τα σώματα των ανθρώπων δεν έρχονται ποτέ σε επαφή μεταξύ τους εφόσον ο καθένας βρίσκεται στη δική του κάψουλα πώς επιτυγχάνεται η αναπαραγωγή του ανθρώπινου είδους;

Νεο, ο οποίος κατορθώνει να πείσει τον εαυτό του ότι το *Matrix* είναι εικονική πραγματικότητα, κατορθώνει να λυγίσει τους φυσικούς κανόνες. Είναι χαρακτηριστικό ότι στην αρχή του έργου όταν ο ήρωας πηδάει από ένα ψηλό κτίριο τραυματίζεται. Επειδή το μυαλό του πιστεύει ότι η εικονική πραγματικότητα είναι πραγματική και ότι έχει σώμα, αναπαράγει στο φυσικό του σώμα τα αποτελέσματα της πτώσης. Ο ήρωας, τελικά, κατορθώνει να δει ότι πίσω από την πραγματικότητα του *Matrix* κρύβονται μαθηματικοί υπολογισμοί και συνειδητοποιεί ότι είναι χωρίς σώμα. Αγνοώντας τους φυσικούς νόμους, πετάει. Μέσω αυτού του ήρωα, δηλώνεται ότι η ύπαρξη χωρίς σώμα είναι δυνατόν να δημιουργήσει άπειρες δυνατότητες και να λύσει όλους τους περιορισμούς που η δομή του σώματος επιβάλλει στον άνθρωπο.

Η εικονική πραγματικότητα και η ύπαρξη χωρίς σώμα στο *Matrix* συνδέεται με την απελευθέρωση του ανθρώπου από τους φυσικούς νόμους και τους οργανικούς περιορισμούς που διέπουν το σώμα. Η ύπαρξη, όμως, χωρίς σώμα στο έργο αυτό δεν φαίνεται να λύνει το βασικό θέμα που έχει κληθεί η τεχνολογία να επιλύσει: το θάνατο. Τα πρόσωπα του *Matrix*, αν και ζουν χωρίς πραγματική συνείδηση του σώματός τους, δεν είναι πλήρως αποκομμένα από αυτό και δεν μπορούν να ζήσουν χωρίς αυτό. Το έργο υπονοεί ότι εάν το σώμα πεθάνει, το μυαλό δεν μπορεί να συνεχίσει την ύπαρξή του στην εικονική πραγματικότητα. Συχνά μάλιστα συμβαίνει και το αντίστροφο. Το μυαλό που βρίσκεται στην εικονική πραγματικότητα προκαλεί το θάνατο του σώματος. Όταν στην εικονική πραγματικότητα συμβεί κάτι που θα ήταν υπό φυσιολογικές συνθήκες θανατηφόρο, το μυαλό προκαλεί την αντίστοιχη βλάβη στο σώμα που βρίσκεται έξω από την εικονική πραγματικότητα του *Matrix* με αποτέλεσμα το άτομο να πεθαίνει. Το μυαλό δηλαδή προκαλεί την ασθένεια, την πληγή ή τελικά το θάνατο του σώματος¹⁶¹.

Το *Thirteenth Floor* παρουσιάζει έναν κόσμο εικονικό, όπου κατοικούν μορφές τεχνητής νοημοσύνης που πιστεύουν ότι έχουν σώμα και είναι άνθρωποι. Ένα τεράστιο σύμπλεγμα υπολογιστών

161. Το *Matrix* συνεπώς υπονοεί ότι το μυαλό μπορεί να ευθύνεται για την αρρώστια του σώματος. Η ασθένεια έχει ψυχογενή αίτια. Για την ιδέα αυτή έγινε λόγος στο προηγούμενο κεφάλαιο: Η Ασθένεια

υποστηρίζει αυτή την εικονική πραγματικότητα. Εκεί ζουν διάφοροι χαρακτήρες με δική τους ζωή και προσωπική βούληση, οι οποίοι όμως στην πραγματικότητα είναι μέρη ενός υπολογιστή, τμήματα της εικονικής πραγματικότητας. Οι πραγματικοί άνθρωποι χρησιμοποιούν το κόσμο αυτό σαν ένα παιχνίδι. Μπορούν να εισβάλουν στο εικονικό σώμα των χαρακτήρων και να ζήσουν σε μια άλλη πραγματικότητα. Η ιστορία περιπλέκεται όταν κάποια άτομα τεχνητής νοημοσύνης αντιλαμβάνονται ότι είναι τεχνητά και ότι ο κόσμος τους είναι εικονικός. Το παιχνίδι του εικονικού κόσμου προσφέρει σημαντικές δυνατότητες ώστε ο παίκτης να αναλάβει ένα διαφορετικό ρόλο από αυτόν της καθημερινότητας του, να ζήσει σε άλλη εποχή και σε άλλη πραγματικότητα. Ο χρόνος μέσα στο παιχνίδι είναι σχετικός και σαφώς πιο γρήγορος. Με τον τρόπο αυτό η ζωή των παικτών επιμηκύνεται καθώς μέσα σε λίγες ώρες μπορούν να ζήσουν μέρες μέσα στον εικονικό κόσμο. Από την άλλη, όταν το σώμα το οποίο ο παίκτης έχει καταλάβει ώστε να μπορεί να κινηθεί μέσα σε αυτό τον κόσμο πεθάνει, ο παίκτης παγιδεύεται μέσα στο παιχνίδι. Η συνείδηση του παραμένει μόνιμα πια μέσα στον εικονικό κόσμο και πεθαίνει μαζί με το σώμα το οποίο κατείχε. Αντίθετα η τεχνητή νοημοσύνη καταλαμβάνει το σώμα του παίκτη και βγαίνει έξω από την εικονική πραγματικότητα¹⁶².

Οι συνθήκες που επικρατούν στον εικονικό κόσμο του *The Thirteenth Floor* επιτρέπουν στους παίκτες να αλλάξουν, σε ένα βαθμό τουλάχιστον, ταυτότητα και ρόλο. Να βιώσουν νέες και διαφορετικές εμπειρίες. Θα μπορούσε δηλαδή να πει κανείς ότι η εικονική πραγματικότητα απομακρύνοντάς τους από το σώμα τους, τους προσφέρει κάποιες νέες δυνατότητες και μεγαλύτερο χρόνο ζωής. Παρά ταύτα, οι οργανικοί περιορισμοί του σώματός τους και οι φυσικοί νόμοι δεν ξεπερνιούνται όπως συμβαίνει στο *Matrix*.

Η ύπαρξη χωρίς σώμα προβάλλεται σε ταινίες που το κύριο θέμα τους είναι η εικονική πραγματικότητα. Στις ταινίες αυτές η ύπαρξη στην εικονική πραγματικότητα συντείνει στην κατάλυση κάποιων φυσικών περιορισμών που επιβάλλει το σώμα στον άνθρωπο. Επιμηκύνει τη διάρκεια ζωής

162. Το *The Thirteenth Floor* παρουσιάζει το σώμα σαν ένα στοιχείο ανταλλάξιμο, το οποίο δεν συνδέεται καθόλου με την ατομική ταυτότητα. Η ιδέα αυτή θα εξεταστεί διεξοδικότερα στο κεφάλαιο " Παιχνίδια του Μυαλού: 1. Η Ατομική Ταυτότητα"

του υποκειμένου χωρίς όμως να λύνει εξ' ολοκλήρου το θέμα του θανάτου. Στο *The Thirteenth Floor*, ειδικότερα, η ύπαρξη χωρίς σώμα συνδέεται κυρίως με την αλλαγή σε ένα βαθμό της ατομικής ταυτότητας. Αντίστοιχες ιδέες αλλά επεξεργασμένες με διαφορετικό τρόπο παρουσιάζονται στο *eXistenZ* που βγήκε στις αίθουσες την ίδια χρονιά, όπως θα φανεί παρακάτω. Αντίθετα, στο παλαιότερο *Videodrome* η ύπαρξη χωρίς σώμα επιτυγχάνεται μέσω των τηλεοπτικών κυμάτων και συνδέεται με την πλήρη απόρριψη του σώματος και με την κατάλυση του βιολογικού θανάτου.

Αν και τα έργα *eXistenZ* και *Videodrome* έχουν να κάνουν με ανθρώπους- μηχανές προτείνουν ταυτόχρονα τις προϋποθέσεις για την ύπαρξη χωρίς σώμα. Ανάμεσα στο *eXistenZ* (1999) και το *Videodrome* (1982) μεσολαβούν δεκαεφτά χρόνια. Στο διάστημα αυτό η τεχνολογία έχει αλλάξει πολύ. Και τα δύο έργα όμως παρουσιάζουν την νέα τεχνολογία που κυριαρχεί στην κάθε εποχή. Στο *Videodrome* το τηλεοπτικό σήμα και το video προκαλούν τη μετάλλαξη και τελικά οδηγούν σε έναν τρόπο ύπαρξης χωρίς σώμα. Στο έργο αυτό ο ήρωας απορρίπτοντας το σώμα του και αποδεχόμενος τον νέο τρόπο ύπαρξης νικά τον θάνατο. Στο *eXistenZ* η νέα τεχνολογία είναι μια μηχανή εικονικής πραγματικότητας. Η μηχανή αυτή, όπως ειπώθηκε παραπάνω, αλλάζει τη μορφή του σώματος αλλά κυρίως προσφέρει και πάλι τη δυνατότητα ύπαρξης χωρίς σώμα. Στη συγκεκριμένη ταινία η ύπαρξη χωρίς σώμα αποτελεί ίσως μια λύση για ζωή πέρα από τον οργανικό θάνατο. Εδώ, ωστόσο, η ύπαρξη χωρίς σώμα συμβαδίζει με το άνοιγμα απεριόριστων δυνατοτήτων και μια ελευθερία που προκύπτει από την κατάλυση διαφόρων περιορισμών που επιβάλλει το σώμα στο άτομο.

Στο *Videodrome* δημιουργείται ένα τρόπος ύπαρξης μέσα στα τηλεοπτικά κύματα, όπου το φυσικό σώμα δεν είναι αναγκαίο. Δύο χαρακτήρες του έργου με διαρκή παρουσία στην εξέλιξη της ιστορίας είναι νεκροί σχεδόν από την αρχή. Και οι δύο αυτοί χαρακτήρες, ο καθηγητής Ο'Blivion και η ερωμένη του ήρωα Nicky, αποδεικνύουν ότι η ύπαρξη μπορεί να συνεχιστεί και πέρα από το θάνατο του σώματος. Επιπλέον, προετοιμάζουν τον θεατή για τον οργανικό θάνατο του Max και την εισαγωγή του στο επόμενο στάδιο ύπαρξης, που οι ήρωες το ονομάζουν, *new flesh*, *νέα σάρκα*, *νέο σώμα*.

Στην αρχή του έργου ο Max εμφανίζεται σε μια τηλεοπτική εκπομπή μαζί με τη Nicky και τον καθηγητή, ο οποίος μιλάει μέσα από μια τηλεόραση. Αργότερα, αποκαλύπτεται ότι αν και ο καθηγητής φαινόταν να συμμετέχει στον τηλεοπτικό διάλογο ήταν ήδη νεκρός όταν πραγματοποιήθηκε η εκπομπή. Ο καθηγητής όσο ήταν εν ζωή είχε πάψει να έρχεται σε επαφή με ανθρώπους. Αντίθετα, κατέγραφε χιλιάδες μηνύματα σε βιντεοκασέτες μέσω των οποίων έρχόταν σε επικοινωνία με τους ανθρώπους. Διάλεξε μάλιστα ένα νέο όνομα για τον εαυτό του, ένα όνομα τηλεοπτικό. Στην εκπομπή ο καθηγητής υποστηρίζει ότι σε λίγο όλοι οι άνθρωποι θα έχουν ονόματα δημιουργημένα αποκλειστικά για την τηλεοπτική τους παρουσία. Το γεγονός ότι έχει εφεύρει ένα διαφορετικό όνομα για την τηλεοπτική του παρουσία σημαίνει ότι την διαχωρίζει και την διαφοροποιεί από τη σωματική του οντότητα. Το νέο όνομα προσδιορίζει τον νέο τρόπο ύπαρξης μέσα από την τηλεόραση. Αντίθετα το πραγματικό όνομα του καθηγητή, το οποίο προσδιορίζει τη σωματική του οντότητα, δεν ακούγεται ποτέ στην ταινία, γιατί από την αρχή του έργου είναι νεκρός. Έτσι τονίζεται μόνο το δεύτερο είδος ύπαρξης πέρα από τα οργανικά, φυσικά, όρια. Δεν είναι τυχαίο ότι ο καθηγητής επιλέγει τη λέξη *oblivion*, που σημαίνει λησμονιά, ως το όνομα της τηλεοπτικής ύπαρξης του. Πίσω από αυτή την ύπαρξη και αυτό το όνομα, επιθυμεί να λησμονηθεί ο αρχικός τρόπος ύπαρξης του, το σώμα του, και το πραγματικό όνομα του, το οποίο όριζε τη φυσική του υπόσταση.

Μετά το θάνατο του, η κόρη του, Bianca, δημιουργεί για όλο τον κόσμο την ψευδαισθηση ότι ο πατέρας της είναι ακόμα ζωντανός, στηριζόμενη στις βιντεοκασέτες, που ο πατέρας της μαγνητοσκοπούσε όσο ήταν εν ζωή. Παρά τον υποτιθέμενο θάνατό του, όταν σε κάποιο μήνυμα απευθύνεται προσωπικά στον ήρωα, τον Max, το μήνυμα αυτό δεν μοιάζει προ-ηχογραφημένο αλλά φαίνεται να αποδεικνύει ότι ο καθηγητής εξακολουθεί να υπάρχει με κάποιο τρόπο μέσα στις τηλεοπτικές συχνότητες. Στο συμπέρασμα αυτό συντείνουν και όσα λει η Bianca για τον πατέρα της η οποία αναφέρει ότι ο πατέρας της *θεωρούσε τη δημόσια ζωή στην οθόνη της τηλεόρασης πιο αληθινή από ότι την πραγματική ιδιωτική ζωή μέσα στο σώμα. Για το λόγο αυτό δεν φοβήθηκε να αφήσει το σώμα του να πεθάνει.* Όταν η Bianca προγραμματίζει τον Max να σκοτώσει τους

υπεύθυνους του *Videodrome*, αναφωνεί: *να ζήσει το νέο σώμα*. Η φράση αυτή αποδεικνύει ότι και η ίδια έχει την αίσθηση ότι ο πατέρας της έχει προχωρήσει σε ένα νέο τρόπο ύπαρξης, χωρίς το παλιό του σώμα.

Αντίστοιχα η Nicky από τη μέση περίπου του έργου δολοφονείται στο πρόγραμμα του *Videodrome*. Η εικόνα της όμως, χρησιμοποιείται από τους ανθρώπους του *Videodrome* για να αποπλανήσουν τον Max. Με τον τρόπο αυτό η Nicky κρατιέται ζωντανή μέσα στο τηλεοπτικό σήμα. Επιπλέον, η Nicky εμφανίζεται στην τελευταία σκηνή του έργου σε μια αποσυνδεδεμένη τηλεοπτική συσκευή και καθοδηγεί τον ήρωα στον νέο τρόπο ύπαρξης, στο *νέο σώμα*. Φαίνεται συνεπώς, ότι και αυτή έχει βρει ένα τρόπο ύπαρξης χωρίς σώμα μέσα στην τηλεοπτική συχνότητα. Λέει στον Max:

Ο θάνατος δεν είναι το τέλος. Πηγες όσο μακριά μπορούσες δεδομένων των συνθηκών. Το σώμα σου άλλαξε ήδη πολύ αλλά αυτό είναι μόνο η αρχή. Η αρχή για το νέο σώμα. Τώρα πρέπει να φτάσεις ως το τέλος, στην ολική μεταμόρφωση. Για να γίνεις το νέο σώμα πρέπει πρώτα να σκοτώσεις το παλιό. Μην φοβηθείς να αφήσεις το παλιό σου σώμα να πεθάνει. Έλα σε μένα.

Κατά συνέπεια, όταν Max αυτοκτονεί αναφωνώντας "να ζήσει το νέο σώμα" ο θεατής οδηγείται στην υπόθεση ότι ο ήρωας δεν πεθαίνει μαζί με το σώμα του αλλά περνά σε ένα τρόπο ύπαρξης, όπου το οργανικό σώμα δεν είναι απαραίτητο. Στο *Videodrome*, δηλαδή, η τεχνολογία αρχικά μεταλλάσσει το σώμα και του προσθέτει μηχανικά μέλη. Στο επόμενο στάδιο όμως, κατορθώνει να δημιουργήσει έναν νέο χώρο ανάμεσα σε ηλεκτρικά κύματα όπου η ανθρώπινη σκέψη και συνείδηση μοιάζουν να λειτουργούν και να υπάρχουν αποκομμένες από το σώμα. Με τον τρόπο αυτό η τεχνολογία απορρίπτει το σώμα και μοιάζει να λύνει το πρόβλημα του θανάτου, καθώς η ύπαρξη χωρίς σώμα δεν δεσμεύεται από φυσικούς περιορισμούς και μπορεί να είναι ατέρμονη.

Στο *eXistenZ* η τεχνολογία, που έμμεσα τουλάχιστον φαίνεται να λύνει το θέμα του θανάτου είναι η εικονική πραγματικότητα. Στο έργο αυτό ο εικονικός κόσμος γίνεται ένας χώρος όπου το άτομο μπορεί να ζει πέρα από το σώμα του. Ο σκηνοθέτης, ωστόσο, εδώ φαίνεται να υποστηρίζει ότι η ύπαρξη χωρίς σώμα δεν λύνει μόνο το ζήτημα του θανάτου αλλά είναι δυνατό να ακυρώσει πολλούς

από τους περιορισμούς που το σώμα επιβάλλει στο άτομο, όπως φαίνεται να συμβαίνει και στο Matrix.

Στο παιχνίδι εικονικής πραγματικότητας, που δημιουργεί η ηρωίδα, Allegra, τα άλλα πρόσωπα του έργου φαίνεται ότι εγκαταλείπουν το σώμα τους για να ζήσουν έξω από αυτό σε μια εναλλακτική πραγματικότητα. Με τον τρόπο αυτό η ύπαρξη τους επεκτείνεται πέρα από τα στενά όρια του σώματός τους. Σε μια από τις πρώτες σκηνές του έργου όλοι οι χαρακτήρες παίζουν το νέο παιχνίδι. Αν και η διάρκεια του παιχνιδιού είναι μόλις 20 λεπτά αισθάνονται ότι βρίσκονταν στην εικονική πραγματικότητα για μέρες. Κάποιος από τους χαρακτήρες του έργου λέει ότι εάν ο άνθρωπος ζούσε συνέχεια μέσα σε μια εικονική πραγματικότητα, θα ζούσε 500 χρόνια. Με τον τρόπο αυτό ο άνθρωπος αποκτά τόσο μακροζωία ώστε να προσεγγίζει σχεδόν την αθανασία. Επιπλέον, όποιος παίζει το παιχνίδι αφήνει πίσω το σώμα του. Εάν το σώμα του πέθαινε όσο αυτός ταξιδεύει σε μια άλλη πραγματικότητα θα το αντιλαμβανόταν, θα επηρεαζόταν από αυτό το θάνατο ή θα μπορούσε να συνεχίσει να υπάρχει μέσα στο παιχνίδι; Το έργο δεν απαντά πλήρως στο ερώτημα αυτό. Το παιχνίδι υποτίθεται ότι λειτουργεί με βάση την ενέργεια του σώματος. Η Allegra εξηγεί στον Paik ότι αν είναι κουρασμένος ή άρρωστος το παιχνίδι δεν θα λειτουργεί καλά. Φαίνεται, λοιπόν, ότι το σώμα ακόμα και εάν δεν συμμετέχει ενεργά στην εικονική πραγματικότητα παραμένει απαραίτητο. Από την άλλη μέσα στην εικονική πραγματικότητα οι παίκτες ζουν και κινούνται χωρίς αυτό. Η τεχνολογία του *eXistenZ* επινοώντας ένα χώρο όπου υπάρχει μια διαφορετική αίσθηση του χρόνου και όπου ο άνθρωπος μπορεί ουσιαστικά να λειτουργήσει χωρίς σώμα, μοιάζει να είναι πολύ κοντά στην κατάλυση του θανάτου.

Το κύριο θέμα του έργου αυτού δεν είναι τόσο ότι η ύπαρξη χωρίς σώμα μπορεί να σηματοδοτήσει τη νίκη κατά του θανάτου αλλά ότι ο νέος τρόπος ύπαρξης είναι δυνατόν να δημιουργήσει άπειρες δυνατότητες. Η δομή του *eXistenZ* θυμίζει τις ρωσικές κούκλες. Όσο το έργο εξελίσσεται αποκαλύπτεται ότι οι ήρωες βρίσκονται μέσα σε επάλληλους εικονικούς κόσμους. Καταρρίπτοντας τον έναν πίσω από τον άλλο επιχειρούν να φτάσουν πίσω στην πραγματικότητα. Σε κάθε επίπεδο οι χαρακτήρες αλλάζουν προσωπικότητες, μηνύες και ταυτότητες. Υπό αυτές τις

συνθήκες, η ζωή τους στον κάθε κόσμο, οι ασχολίες τους και το σώμα τους παύει να ορίζει την ταυτότητά τους. Μέσα στο παιχνίδι μπορούν να είναι κάποιος άλλος και να αποκτούν εμπειρίες πέρα από αυτές που θα τους επέτρεπε μια φυσιολογική ζωή.

Η Allegra στην παρουσίαση του παιχνιδιού της αναφέρει ότι οι άνθρωποι είναι προγραμματισμένοι να δέχονται ελάχιστα ενώ οι δυνατότητες είναι πάμπολλες¹⁶³. Το σχόλιο της είναι ενδεικτικό για τις πολλαπλές δυνατότητες που προσφέρει η τεχνολογία. Μέσα στο παιχνίδι της ο άνθρωπος μπορεί να απελευθερωθεί από την ζωή του, τον κοινωνικό του ρόλο, την δουλειά του και τέλος την ταυτότητα του. Το ίδιο όμως σχόλιο ενδεχομένως να κρύβει και μια δόση ειρωνείας. Ο τόνος με τον οποίο λέγεται άλλωστε, δείχνει ίσως ένα είδος περιφρόνησης απέναντι στους ανθρώπους που δεν διαθέτουν τη δική της δημιουργική φαντασία. Το παιχνίδι, η τεχνολογία, προσφέρει τη δυνατότητα της ριζικής αλλαγής. Οι άνθρωποι, ωστόσο, παραμένουν προσκολλημένοι στις συγκεκριμένες κοινωνικές δομές και συνθήκες. Μέσω του παιχνιδιού, για παράδειγμα, θα ήταν δυνατόν, να έχουν άλλο φύλλο ή άλλο, μη ανθρώπινο, σώμα. Δεν κατορθώνουν όμως να κάνουν αυτή την υπέρβαση, αλλά η φαντασία τους τους δεσμεύει σε μια εικονική πραγματικότητα, η οποία δε διαφέρει και πολύ από την αλήθεια, με μοτίβα και κανόνες, όχι εξολοκλήρου νέα αλλά σαν μια μελλοντική εξέλιξη των παλιών. Έτσι η εικονική πραγματικότητα που παρουσιάζεται είναι ο γνωστός κόσμος απλά λίγο πιο ανεπτυγμένος τεχνολογικά.

Ο Cronenberg υποστηρίζει ότι η τεχνολογία είναι διαθέσιμη και μπορεί να αξιοποιηθεί ποικιλοτρόπως. Έγκεται στην ανθρώπινη φαντασία και κυρίως στους καλλιτέχνες¹⁶⁴ να επιλέξουν τι θα αλλάξουν με τη συμβολή της. Στο *eXistenZ*, η τεχνολογία αλλάζει το σώμα, την ατομική ταυτότητα

163. Σε μια συνέντευξη του ο Cronenberg λέει ότι τα λόγια αυτά της πρωταγωνίστριας του στην ουσία είναι το δικό του σχόλιο για την κινηματογραφική κατάσταση που επικρατεί στο Hollywood. Υποστηρίζει δηλαδή ότι το Hollywood έχει επιβάλει ένα νατουραλισμό στις ταινίες ενώ η τεχνολογία και τα εφέ προσφέρουν τη δυνατότητα για τη δημιουργία πολύ διαφορετικών ταινιών (Porton R., 1999, σ. 4-9)

164. Το *eXistenZ* είναι σε μεγάλο βαθμό επηρεασμένο από την καταδίκη σε θάνατο ενάντια στον Ινδό καλλιτέχνη Shalman Rushdie (Grunberg S., 2006, σ.157). Οι διαρκείς απόπειρες κατά της πρωταγωνίστριάς του και το έντονο κίνημα εναντίον της εικονικής πραγματικότητας συμβολίζουν τις αντιδράσεις που κατά εποχές δημιουργούν οι καλλιτέχνες.

και την αντίληψη της πραγματικότητας. Το έργο αφήνει ίσως να υπονοηθεί, ότι μέσα στην εικονική πραγματικότητα οι άνθρωποι είναι δυνατόν να ζήσουν αιώνια χωρίς σώμα. Το νέο στοιχείο που προσθέτει η ταινία αυτή είναι ότι η νέα ασώματη ύπαρξη δεν υπάρχει κανένας λόγος να κυβερνάται από τις σύγχρονες κοινωνικές συνθήκες. Εάν κάποιος απορρίψει το σώμα του μπορεί ταυτόχρονα να αφήσει πίσω του μέρος της ταυτότητας του, τον κοινωνικό του ρόλο, το φύλο του.

Η ύπαρξη χωρίς σώμα που προτείνεται στο Videodrome και στο eXistenZ είναι η δεύτερη εναλλακτική λύση που μπορεί να προσφέρει η τεχνολογία στο πρόβλημα της ανθρώπινη φθοράς και θνητότητας. Στον άνθρωπο-μηχανή το πρόβλημα αυτό αντιμετωπίζεται με την θωράκιση του σώματος και με την αντικατάσταση των αδύναμων μελών του από μηχανικά τμήματα. Μια δεύτερη πρόταση είναι να βρεθεί ένας τρόπος ύπαρξης ο οποίος θα διαχωρίσει πλήρως το μυαλό από το σώμα ώστε αυτό να μην υπόκειται στους οργανικούς και βιολογικούς περιορισμούς. Η πρόταση δηλαδή, των έργων αυτών για ένα τρόπο ύπαρξης χωρίς σώμα, προϋποθέτει τη δυνατότητα για τη πλήρη διάκριση του σώματος από το πνεύμα. Το γεγονός αυτό σημαίνει ότι στηρίζονται, έστω και έμμεσα, στο γνωστό δυτικό φιλοσοφικό ζευγάρι: σώμα \μυαλό. Υπονοούν όχι μόνο ότι το μυαλό (ή η ψυχή, εξαρτάται εάν το αντιμετωπίζει κανείς από σκοπιά φιλοσοφική ή θρησκευτική) είναι κάτι διάφορο και ξεχωριστό από το σώμα αλλά και ότι είναι άφθαρτο και αιώνιο. Μπορεί, συνεπώς, εάν αποδεσμευτεί από το σώμα, το οποίο φθείρεται από το χρόνο, να είναι αθάνατο.

Ο Cronenberg έχει αποδειχτεί ένας καλλιτέχνης ιδιαίτερα σωματοκεντρικός. Σχεδόν σε όλα τα έργα του η αφήγηση στηρίζεται σε μια διαδικασία μεταμόρφωσης του σώματος. Η εμμονή του αυτή με το σώμα εξηγείται από την θεωρία που συχνά έχει διατυπώσει και στις συνεντεύξεις του ότι δηλαδή το σώμα είναι η βάση της ανθρώπινης ύπαρξης και το μέτρο σύμφωνα με το οποίο ορίζει το άτομο, το πραγματικό¹⁶⁵. Για εκείνον, όμως, το σώμα περιλαμβάνει μια αντίφαση. Σηματοδοτεί ταυτόχρονα τη ζωή και τον θάνατο. Αν θεωρήσει κανείς το σώμα θεμέλιο της ύπαρξης και της ζωής,

165. Porton R., 1999, σ. 4-9

τότε είναι ταυτόχρονα υποχρεωμένος να αποδεχθεί μαζί με την παρακμή και το θάνατο του σώματος και το θάνατο του ανθρώπου. Συγκεκριμένα λέει σε συνέντευξη του:

Για μένα το σώμα είναι το πρώτο γεγονός της ανθρώπινης ύπαρξης. Εάν ωστόσο αγκαλιάσεις την πραγματικότητα του σώματος είσαι υποχρεωμένος να αποδεχτείς και την θνητότητα κάτι που είναι πολύ δύσκολο καθώς ένα μυαλό δεν μπορεί να δεχτεί την μη ύπαρξη του¹⁶⁶.

Σε άλλη συνέντευξη αναφέρει ότι η τεχνολογία εφευρέθηκε από τον άνθρωπο για να λειτουργήσει ως προέκταση του σώματος και να επιλύσει τους περιορισμούς που επιβάλλει η δομή του¹⁶⁷. Δεν υπάρχει μεγαλύτερος περιορισμός από το γεγονός ότι το σώμα φθείρεται με το χρόνο και πεθαίνει. Ο σκηνοθέτης λοιπόν, διατυπώνει την άποψη ότι η τεχνολογία εφευρέθηκε με απώτερο σκοπό να κάνει τον άνθρωπο αθάνατο. Το ζήτημα είναι ότι εάν ο στόχος αυτός πραγματοποιηθεί ποτέ, η ανθρώπινη ύπαρξη, η κοινωνία και ο πολιτισμός θα είναι τελείως διαφορετικά.

166. Blackwelder Rob: Metaphor Man, controversial visionary David Cronenberg sees technology, mankind, sexuality in eXistenZ στο <http://www.splicedonline.com/features/cronenberg.html>

167. Porton R., 1999, σσ. 4-9

Το Τέλος της Πρώτης Περιόδου του Cronenberg: τα Αίτια των Σωματικών Παραμορφώσεων και οι Συμβολισμοί τους

Συνοψίζοντας τα θέματα που αναλύθηκαν στα πρώτα κεφάλαια μπορεί κανείς να συμπεράνει, ότι τα έργα της πρώτης κινηματογραφικής περιόδου του Cronenberg στηρίζονται στη σωματική παραμόρφωση, στα αίτια και στα αποτελέσματά της και εμπεριέχουν δύο τύπους προκλήσεων για τη δυτική αισθητική και σκέψη. Η πρώτη πρόκληση είναι αισθητική: Προβάλλει το παραμορφωμένο σώμα ως φυσιολογικό ή ακόμα ερωτικά ελκυστικό σε μια κοινωνία η οποία έχει συνηθίσει η τέχνη να ωραιοποιεί και να εξιδανικεύει το ανθρώπινο σώμα. Σε αντίθεση με τα περισσότερα έργα τρόμου, όπου το παραμορφωμένο σώμα και πρόσωπο είναι χαρακτηριστικό του παρανοϊκού δολοφόνου ή του τέρατος, που αποτελεί απειλή για την κοινωνία, ο Cronenberg παρουσιάζει με ένα τέτοιο σώμα χαρακτήρες θετικούς, που είναι συμπαθείς στο κοινό. Με τον τρόπο αυτό ο σκηνοθέτης επιχειρεί να αποδεσμεύσει την παραμορφωμένη εξωτερική μορφή του ανθρώπου από την ηθική του ατόμου.

Η δεύτερη πρόκληση επέρχεται από τα αίτια παραμόρφωσης του σώματος, και κυρίως από την ανατροπή του περιεχομένου που συνήθως έχουν για τη δυτική κοινωνία. Οι εικόνες- μεταφορές που δημιουργούνται από τα αίτια της μετάλλαξης του σώματος, και που ο Cronenberg χρησιμοποιεί, είναι ήδη οικίες στους θεατές του. Κατορθώνει, όμως, να αμφισβητήσει το σύνθετο περιεχόμενό τους και να τους προσδώσει νέο νόημα. Σχεδόν σε κάθε έργο συνδέει τη σωματική μετάλλαξη με μια διαφορετική αιτία παραμόρφωσης και δίνει διαφορετικό νόημα στην εικόνα του παραμορφωμένου σώματος. Με τον τρόπο αυτό, μέσω οικείων συμβόλων, όπως είναι η πληγή, η ασθένεια, το ζώο και η μηχανή κατορθώνει να θέσει υπό αμφισβήτηση κοινωνικές νόρμες που οι άνθρωποι θεωρούν δεδομένες.

Διαπιστώθηκε, επίσης, ότι στα έργα της πρώτης περιόδου κυριαρχούν τρία στοιχεία, το σώμα, η σεξουαλικότητα και η τεχνολογία, διαμορφώνοντας ένα θεματικό τρίπτυχο. Η τεχνολογία είναι

πάντοτε παρούσα είτε σαν έμμεσο είτε σαν άμεσο αίτιο σωματικής μετάλλαξης. Ο Cronenberg περιγράφει κοινωνίες σημερινές ή ελάχιστα προωθημένες στο μέλλον. Σε όλες τις περιπτώσεις θεωρεί ότι η τεχνολογία είναι μεγάλο μέρος της σύγχρονης κοινωνίας αλλά και ο παράγοντας που θα επιφέρει όλες τις μελλοντικές αλλαγές. Η σεξουαλικότητα είναι η κύρια έκφραση του ανθρώπινου σώματος¹⁶⁸. Εάν αλλάξει η δομή του ανθρώπινου σώματος αυτόματα αλλάζει και αυτή. Έτσι, η σεξουαλικότητα λειτουργεί ως μαρτυρία της μετάλλαξης του σώματος. Ταυτόχρονα, μια διαφορετική σεξουαλικότητα θα άλλαζε τις ανθρώπινες σχέσεις και τελικά την κοινωνία. Στο *Shivers*, το *Crash* και το *Stereo* ο θεατής παρακολουθεί την πορεία αυτή, της αλλαγής.

Στο *Crash* χρησιμοποιώντας το τραύμα ως παράγοντα παραμόρφωσης του σώματος ο σκηνοθέτης παρουσιάζει το τραυματισμένο, μη αρτιμελές σώμα ως ερωτικά επιθυμητό. Επιπλέον, συνδέοντας το τραύμα με τη σεξουαλικότητα κατορθώνει να εικονογραφήσει κοινωνικές θεωρίες όπως αυτές του Marcuse¹⁶⁹ και απελευθερώνει την σεξουαλικότητα αποδεσμεύοντας την από την τεκνοποιία και το φύλο. Το τραύμα του δίνει την ευκαιρία να συζητήσει ότι το εσωτερικό, τα όργανα του σώματος δεν είναι αποδεκτά από την κοινωνία όσο είναι η εξωτερική μορφή, η βιτρίνα. Αν και στη σύγχρονη κοινωνία το σώμα βρίσκεται στο επίκεντρο της προσοχής και του θαυμασμού (με γυμναστήρια, ιατρική παρακολούθηση, δίαιτες, αισθητικές εγχειρήσεις) ο άνθρωπος δυσκολεύεται να αποδεχτεί την υλική υπόστασή του, ίσως γιατί το κομμάτι του αυτό τον συνδέει με το ζώο αλλά και με τη φθορά και το θάνατο¹⁷⁰. Ο Cronenberg χρησιμοποιεί την πληγή ως ερωτικό όργανο αναγνωρίζοντας και φέρνοντας στην επιφάνεια τους ερωτικούς συνειρμούς που έκρυβε αυτή στη δυτική τέχνη και σκέψη. Η πρόκληση της παρουσίασης του τραυματισμένου σώματος ως ερωτικά επιθυμητού είναι επιτυχημένη όχι γιατί είναι εντελώς νέα, αλλά επειδή προβάλλει θέματα που αν και παρέμεναν κρυμμένα σε δεύτερο επίπεδο, ήταν οικεία στον θεατή.

Με τον ίδιο τρόπο, επειδή γνωρίζει πώς ερμηνεύεται συνήθως η ασθένεια από την δυτική

168. Rodley Ch., 1992, σ. 65

169. Turner S. B., 1991, σ.16

170. Rodley Ch., 1992, σ.4-5

κοινωνία, την επιλέγει ως μια από τις αιτίες μετάλλαξης του σώματος. Η ασθένεια στο δυτικό πολιτισμό συχνά εκλαμβάνεται σαν μια τιμωρία για ηθικά παραπτώματα¹⁷¹. Κατά την άποψη αυτή δηλαδή, η παραμορφωμένη εξωτερική μορφή αντικατοπτρίζει ένα διαστρεβλωμένο εσωτερικό κόσμο. Ο Cronenberg επιχειρεί να ανατρέψει τις ιδέες αυτές στα έργα του. Παρουσιάζει την ασθένεια σαν μια δύναμη δημιουργική και απορρίπτει τις ηθικές της προεκτάσεις. Μέσω της ασθένειας επιχειρεί να διερευνήσει τη σχέση του πνεύματος με το σώμα και τους συμβολισμούς που το ζεύγος αυτό περιέχει. Στο *The Fly* έγινε αντιληπτό ότι ο ο Cronenberg θεωρεί το σώμα ως την πηγή των συναισθημάτων και των ενστίκτων και το κεφάλι ως την έδρα της λογικής και των κοινωνικών κανόνων. Στο έργο αυτό προσπαθεί μέσω της ασθένειας να ασκήσει κριτική στο δυτικό πολιτισμό που προάγει τη λογική και το πνεύμα εις βάρος του σώματος και των συναισθημάτων. Επιπλέον, αποδεσμεύοντας την αρρώστια από το ηθικό της βάρος επιθυμεί να διευρύνει την έννοια του φυσιολογικού ώστε να εντάξει σε αυτή τους ασθενείς.

Η επόμενη παραμόρφωση επέρχεται από την ένωση του ανθρώπου με το ζώο. Ο άνθρωπος-ζώο είναι μια εικόνα-σύμβολο που εμφανίζεται συχνά στην τέχνη, στη λογοτεχνία και στον κινηματογράφο. Είναι ένα σύμβολο που σηματοδοτεί την επιστροφή του ανθρώπου σε μια πιο πρωτόγονη κατάσταση. Ανάλογα με το πώς ο καλλιτέχνης αντιλαμβάνεται τον πολιτισμό, ο άνθρωπος-ζώο μετατρέπεται σε θετικό ή αρνητικό σύμβολο. Εάν ο πολιτισμός ιδωθεί σαν το στοιχείο που βοήθησε να χαλιναγωγηθούν τα βίαια ένστικτα και να βελιωθούν οι συνθήκες συνύπαρξης των ανθρώπων τότε ο άνθρωπος-ζώο είναι απεχθής γιατί είναι ένα σύμβολο ανατροπής αυτού του πολιτισμού¹⁷². Αντίθετα, εάν ο πολιτισμός θεωρηθεί σαν ένα τεχνητό κατασκεύασμα που έχει διαφθείρει τον άνθρωπο απομακρύνοντας τον από τη φύση, ο άνθρωπος-ζώο και πάλι ως ανατροπέας του πολιτισμού, γίνεται ο αγνός, αμόλυντος, άνθρωπος που ζει στη φύση, ένα θετικό δηλαδή σύμβολο¹⁷³. Ο Cronenberg μόνο στο *Brood* χρησιμοποιεί τον άνθρωπο-ζώο ως αρνητικό σύμβολο.

171. Featherstone M., Hepsworth M., Turner S. B., 1991, σ.5 και Turner S.B., 1996, σ. 77, Σόντακ Σ., 1993, σσ. 49-52

172. βλ. στο κεφάλαιο Ο Άνθρωπος-Ζώο

173. βλ. στο κεφάλαιο Ο Άνθρωπος-Ζώο

Στα υπόλοιπα έργα του επιλέγει να εξερευνήσει ένα άλλο δευτερεύον χαρακτηριστικό της συγκεκριμένης εικόνας-μεταφοράς, χωρίς να τον απασχολεί ο θετικός ή αρνητικός συμβολισμός του. Τονίζει τη ρευστότητα του σώματος του και συνδέει την αλλαγή του σώματος με την αλλαγή της αντίληψης της πραγματικότητας, απηχώντας έτσι τις θεωρίες του Deleuze¹⁷⁴. Με την αλλαγή του σώματος και την υιοθέτηση της οπτικής γωνίας ενός άλλου όντος, ενός ζώου, χωρίς όμως να αποποιηθεί πλήρως τη δική του, ο άνθρωπος διευρύνει τις δυνατότητες αντίληψης της πραγματικότητας¹⁷⁵. Αποδέχεται δηλαδή ότι η πραγματικότητα ορίζεται από τη φυσιολογία του σώματος του και αποκτά πιο ευρείς απόψεις για την ερμηνεία της πραγματικότητας.

Άλλο δημοφιλές σύμβολο της τέχνης είναι ο άνθρωπος- μηχανή¹⁷⁶. Η μηχανή, παράγωγο της τεχνολογίας, αποτελεί σύμβολο της ψυχρής λογικής, της προόδου και του μέλλοντος. Η ένωση του ανθρώπου με τη μηχανή δημιουργεί ένα ον χωρίς συναισθήματα, αναμνήσεις και ατομική ταυτότητα, αλλά δυνατό και σε μεγάλο βαθμό άφθαρτο. Για το λόγο αυτό, ο άνθρωπος -μηχανή είναι το ιδανικό εκτελεστικό όργανο οποιουδήποτε ολοκληρωτικού μηχανισμού. Οι άνθρωποι-μηχανές του Cronenberg δεν μηχανοποιούνται πλήρως, εγκαταλείποντας την προσωπική τους ταυτότητα και τη βούλησή τους. Ακόμα και όταν υποχρεούνται να υπακούσουν στις εντολές των δημιουργών τους, διατηρούν την ατομική τους ταυτότητα και επιχειρούν να αντισταθούν. Ο Cronenberg μέσω του ανθρώπου-μηχανή επισημαίνει κυρίως τη μεγάλη επιρροή της τεχνολογίας στη σύγχρονη ζωή. Η τεχνολογία και η μηχανή παρουσιάζονται σαν τη φυσική προέκταση του σώματος. Δεδομένου ότι ο συγκεκριμένος σκηνοθέτης θεωρεί το σώμα ως θεμέλιο για τον ορισμό της πραγματικότητας, κατ' αυτόν οποιαδήποτε αλλαγή στο σώμα επιφέρει ταυτόχρονα αλλαγή και στην πραγματικότητα. Με τον τρόπο αυτό η τεχνολογία και η μηχανή στην ένωση τους με τον άνθρωπο αλλάζουν τη δομή του σώματος και την αντίληψη της πραγματικότητας.

174. Pisters P., 2003, σ.171

175. Η σκηνή όπου ο Seth κρέμεται ανάποδα από το ταβάνι στο *The Fly* ως άνθρωπος-μύγα εικονογραφεί πειστικά την ιδέα αυτή.

176. Ιωαννίδης Α., 1992, σσ. 56-63

Η τελική αλλαγή στο σώμα είναι η πλήρης απόρριψή του. Ο Cronenberg υποστηρίζει ότι η τεχνολογία δημιουργήθηκε για να ξεπεραστούν οι περιορισμοί που επιβάλλει το σώμα στον άνθρωπο¹⁷⁷. Ο μεγαλύτερος φυσικός περιορισμός είναι ο θάνατος. Η τεχνολογία συνεπώς, επιχειρεί είτε να ενισχύσει το σώμα ενάντια στη φθορά είτε καταργώντας το πλήρως να καταστήσει αιώνια την ύπαρξη του άυλου τμήματος της ανθρώπινης ύπαρξης, του πνεύματος¹⁷⁸. Εάν ωστόσο, η ύπαρξη αποδεσμευτεί από το σώμα θα αλλάξει εντελώς. Η ατομική ταυτότητα η οποία στηρίζεται στο σώμα θα είναι πιο ελαστική και ρευστή. Η διάκριση του φύλου θα είναι περιττή. Ο Cronenberg θεωρεί δεδομένο ότι οι αλλαγές που θα φέρει η τεχνολογία θα είναι ακραίες. Στα έργα του διατηρώντας στάση ουδέτερη σπίνει πειράματα- δοκιμές των αλλαγών που θα επιφέρει η τεχνολογία στην κοινωνία και στην ανθρώπινη ύπαρξη.

Ο Cronenberg χρησιμοποιεί εικόνες-μεταφορές που είναι γνωστές στους θεατές από την λογοτεχνία και τις εικαστικές τέχνες¹⁷⁹ και έχουν ήδη ένα οικείο περιεχόμενο. Ο σκηνοθέτης όμως προβάλλοντας τις σπίνει μια ευφυή παγίδα στους θεατές του. Τους επιτρέπει να νιώσουν άνεση και ασφάλεια στην αρχή του έργου καθώς βλέποντας τους ήδη γνωστούς συμβολισμούς νομίζουν ότι γνωρίζουν τι θα επακολουθήσει. Έτσι εκ του ασφαλούς επενδύουν συναισθηματικά στους χαρακτήρες του έργου. Στη συνέχεια όμως ο σκηνοθέτης εγκαταλείπει το σύνθετο περιεχόμενο του συμβολισμού και πολλές φορές μάλιστα προτείνει ως νόημα του ίδιου συμβόλου, μια αντιδιαμετρικά αντίθετη ιδέα. Με τον τρόπο αυτό η πρόκληση του σκηνοθέτη αποδεικνύεται πιο επιτυχημένη. Αν και ξεκινά από γνωστά μονοπάτια οδηγεί τους θεατές του σε νέα πορεία. Έτσι, στην πρώτη περίοδο του έργου του υποστηρίζει ότι το σώμα είναι η βάση της ύπαρξης αλλά και ο μοναδικός τρόπος ορισμού της πραγματικότητας. Ο Cronenberg διατυπώνοντας στα έργα του την άποψη ότι η πραγματικότητα ορίζεται από την ανθρώπινη φυσιολογία και τις αισθήσεις ζητά από τους θεατές του να έχουν πιο

177. Porton R., 1999, σσ. 4-9

178. Bell D., 2001, σσ.169-171

179. για παράδειγμα ο άνθρωπος-ζώο στο λογοτεχνικό ή κινηματογραφικό Δράκουλα ή ο άνθρωπος-μηχανή στο Robocop και στο Μεγάλο Γυαλί του Duchamp

ελαστική άποψη για το τι είναι τελικά η πραγματικότητα. Με αυτή την αφετηρία επιχειρεί να αποδείξει ότι οι ιδέες που κυριαρχούν στη δυτική κοινωνία σχετικά με το φυσιολογικό σώμα και τη φυσιολογική σεξουαλικότητα είναι παρωχημένες. Υποστηρίζει ότι το ανθρώπινο σώμα δεν είναι τόσο αυστηρά δεδομένο, ένα κλειστό σύστημα όπως πιστεύεται. Αντίθετα, είναι ρευστό. Εάν αποδεχτεί κανείς το γεγονός αυτό, τότε ένα σώμα ασθενές ή ηλικιωμένο ακόμα, δεν πρέπει να βρίσκεται έξω από τα αυστηρά πρότυπα που συνήθως ορίζουν το σώμα που συνήθως νοείται ως φυσιολογικό. Μέσω του σώματος πάλι προσπαθεί να αποδείξει την επιρροή της τεχνολογίας στη σύγχρονη κοινωνία και το πώς η τεχνολογία έχει ήδη αρχίσει να αναδιαμορφώνει το σώμα, την κοινωνία και τελικά την αντίληψη της πραγματικότητας.

Η Δεύτερη Περίοδος: Παιχνίδια του Μυαλού

Η διάκριση του έργου του Cronenberg σε δύο περιόδους δεν μπορεί να είναι απόλυτη καθώς τα θέματα της πρώτης περιόδου εμφανίζονται σε δεύτερο επίπεδο σε ορισμένα έργα της δεύτερης περιόδου και το αντίστροφο. Είναι, όμως, εφικτή όχι μόνο γιατί το κεντρικό θέμα των έργων αλλάζει αλλά γιατί ταυτόχρονα διαφοροποιείται σημαντικά η αισθητική που κυριαρχεί σε κάθε περίοδο. Κατηγοριοποιώντας την κινηματογραφική παραγωγή του σκηνοθέτη σε δύο περιόδους ανάλογα με το θέμα και την αισθητική, δημιουργείται ένα θεωρητικό σχήμα -όπως θα φανεί παρακάτω- το οποίο συμβάλλει στην βαθύτερη ανάλυση των έργων του Cronenberg και της διαφορετικής φιλοσοφίας που τα διέπει.

Όπως ειπώθηκε και παραπάνω ο διαχωρισμός των δύο περιόδων δεν μπορεί να είναι απόλυτος. Η αφετηρία είναι πολλές φορές η ίδια. Για παράδειγμα στο *Dead Ringers*¹⁸⁰ η παρουσία των δίδυμων γυναικολόγων αποτελεί έναυσμα για την εξερεύνηση του εσωτερικού του σώματος και της σεξουαλικότητας, θέματα δημοφιλή κατά τις πρώτες κινηματογραφικές απόπειρες του σκηνοθέτη. Στο έργο αυτό όμως, προπάντων αναλύεται το ζήτημα της ατομικής ταυτότητας, το οποίο παρουσιάζεται ως κεντρικό θέμα σχεδόν σε όλα τα έργα της δεύτερης περιόδου. Αν και το *Dead Ringers* λογικά εντάσσεται στην πρώτη περίοδο και για χρονολογικούς λόγους αλλά και γιατί η ιδέα που υποστηρίζει ταιριάζει με τους προβληματισμούς του Cronenberg κατά το πρώτο διάστημα της καριέρας του, θα αναλυθεί δειξοδικότερα στο δεύτερο μέρος της μελέτης μαζί με τα υπόλοιπα έργα που είναι αφιερωμένα στο θέμα της ατομικής ταυτότητας. Έτσι θα φανεί άμεσα πως αλλάζουν οι ιδέες του σκηνοθέτη κατά τη δεύτερη περίοδο και πως το ενδιαφέρον του μετατοπίζεται από το σώμα στο πνεύμα. Στο *Dead Zone* (1983), στο *M. Butterfly* (1993) και στο *Naked Lunch* (1991) η

180. Το έργο αυτό έγινε το 1998 και χρονολογικά ανήκει στην πρώτη περίοδο.

πραγματικότητα φαίνεται να ορίζεται από το πνεύμα, μια ιδέα που κυριαρχεί στη δεύτερη περίοδο.

Παρά ταύτα τα έργα αυτά ανήκουν στην πρώτη περίοδο χρονολογικά αλλά και θεματικά γιατί το κεντρικό τους θέμα συνδέεται κυρίως με τα ενδιαφέροντα του σκηνοθέτη κατά την πρώτη περίοδο.

Αντίστροφα, στα έργα της δεύτερης περιόδου υπάρχουν μοτίβα που θυμίζουν την πρώτη. Για παράδειγμα, τα τατουάζ του ήρωα στο *Eastern Promises* είναι μια σωματική παραμόρφωση που υποτίθεται ότι αντανάκλα το εσωτερικό κόσμο του ήρωα και αποτελούν μέρος της ταυτότητας του. Η ιδέα της σωματικής παραμόρφωσης και το πώς αυτή συνδέεται με τον ψυχικό κόσμο του ατόμου εξερευνήθηκε διεξοδικότερα στο *The Fly* (έργο της πρώτης περιόδου) όπως αναλύθηκε σε προηγούμενο κεφάλαιο¹⁸¹. Στο *A History of Violence*, αν και το κεντρικό θέμα είναι το ζήτημα της ατομικής ταυτότητας, οι σκηνές βίας και σεξουαλικότητας που υπάρχουν στο έργο, τονίζουν τη σωματική υπόσταση των ηρώων και συντελούν στην καλύτερη κατανόηση των χαρακτήρων και της σχέσης τους. Είναι λογικό ο σκηνοθέτης να μην αλλάζει πλήρως ιδέες, ενδιαφέροντα και προβληματισμούς κατά τη δεύτερη περίοδο της καριέρας του. Ακόμα και εάν έδωσε μεγαλύτερη έμφαση σε κάποια θέματα, δεν αποκόπηκε πλήρως από το παρελθόν του. Με τον ίδιο τρόπο μπορεί να υποστηριχτεί ότι τα μοτίβα που έρχονται στο επίκεντρο τη δεύτερη περίοδο, προϋπήρχαν στα προηγούμενα έργα του.

Η αισθητική διαφορά ανάμεσα στα έργα της δεύτερης περιόδου και τις κινηματογραφικές απόπειρες των πρώτων χρόνων της καριέρας του Cronenberg, συνηγορεί υπέρ της διάκρισης αυτής. Η ακρότητα των σκηνών της πρώτης περιόδου έχει εκλείψει ή τουλάχιστον έχει περιοριστεί σε μεγάλο βαθμό. Η αισθητική των τελευταίων ταινιών, ακόμα και εάν αυτές ενίοτε περιλαμβάνουν σκηνές έντονης και ρεαλιστικής βίας (στο *History of Violence* υπάρχουν οι σκηνές σύγκρουσης των κακοποιών με τον ήρωα, η επίθεση στο λουτρό στο *Eastern Promises*), παραμένει σαφώς λιγότερο προκλητική και περισσότερο εκλεπτυσμένη από εκείνη που κυριαρχεί στην πρώτη περίοδο. Η

181. βλ το κεφάλαιο Η Ασθένεια

διαφορά αυτή θα μπορούσε εξηγηθεί με βάση διάφορους εξωτερικούς παράγοντες που δεν σχετίζονται άμεσα με συγκεκριμένες επιλογές του σκηνοθέτη¹⁸², είναι, όμως, κυρίως μια σκόπιμη επιλογή του Cronenberg.

Η αισθητική των τελευταίων έργων του δεν είναι γέννημα μιας στιγμής αλλά αποτέλεσμα μιας μακρόχρονης πορείας που είναι εμφανής σε όλα τα έργα του. Η διαφορά στην αισθητική μπορεί να ερμηνευθεί ως καλλιτεχνική ωρίμανση του σκηνοθέτη. Η μεγαλύτερη πείρα σε παραγωγές υψηλότερου κόστους, τού επέτρεψαν να δημιουργήσει εικόνες πιο προσεγμένες σε χρώματα, φωτισμό και κάδρο. Καλύτερα μηχανήματα έδωσαν εικόνες υψηλότερης ευκρίνειας και καλύτερα εφέ. Ήδη το *Dead Zone* (1983) έχει απομακρυνθεί από την αισθητική του *b movie* που κυριαρχούσε στα έργα του μέχρι τότε. Λίγο αργότερα η οικονομική επιτυχία του *The Fly* και η μακροβιότητα του Cronenberg ως σκηνοθέτη ενός συγκεκριμένου τύπου ταινιών, του χάρισαν, έστω και λίγο καθυστερημένα, αναγνώριση και κάποια σχετική καλλιτεχνική καταξίωση. Το αποτέλεσμα ήταν να μπορεί να αποσπάσει μεγαλύτερο προϋπολογισμό από το κάθε στούντιο για την επόμενη ταινία του. Με τον τρόπο αυτό απέκτησε τα οικονομικά και τεχνικά μέσα ώστε να απαλλαγεί από την αισθητική των ταινιών της β' κατηγορίας που ήταν σε ένα βαθμό υποχρεωτική στις πρώτες του ταινίες λόγω του χαμηλού προϋπολογισμού που διέθετε.

Πέρα όμως από αυτούς τους λόγους ο Cronenberg εσκεμμένα επέλεξε ένα άλλο τρόπο έκφρασης και μια εικόνα πιο στυλιζαρισμένη. Απέφυγε τις ακραίες σκηνές που χαρακτήριζαν τα πρώτα έργα του. Στην αισθητική αυτή φυσικά οδηγούν και τα ίδια τα σενάρια που ο Cronenberg επιλέγει. Αν, όμως, τον ενδιέφερε μια πιο ακραία αισθητική θα προτιμούσε και σενάρια που θα του πρόσφεραν αυτή τη δυνατότητα. Είναι χαρακτηριστικό ότι οι ταινίες της δεύτερης κυρίως περιόδου δεν είναι εύκολο να κατηγοριοποιηθούν ως ταινίες τρόμου. Το μεταβατικό ανάμεσα στις δύο περιόδους *eXisrenZ*, το *Spider*, το *A History of Violence* και το *Eastern Promises* συχνά κατατάσσονται στο χώρο

182. Η εξασφάλιση καλύτερου προϋπολογισμού για την παραγωγή της ταινίας μπορεί να είναι ένας τέτοιος εξωτερικός παράγοντας.

του δράματος, της επιστημονικής φαντασίας ή ακόμα και του θρίλερ αλλά δεν χαρακτηρίζονται ως ταινίες τρόμου¹⁸³. Ο σωματικός τρόμος που επικρατούσε σχεδόν σε όλα τα έργα της πρώτης περιόδου είναι εδώ παρελθόν. Είναι λογικό η μεταφορά του θεματικού κέντρου βάρους από το σώμα στο πνεύμα να συμβαδίζει με μια αλλαγή στην αισθητική και την απόρριψη του σωματικού τρόμου υπέρ της ψυχολογικής αγωνίας.

Η σημαντικότερη αιτία για την κατηγοριοποίηση των έργων του Cronenberg σε δύο περιόδους, είναι όπως έχει ήδη εννοηθεί, η αλλαγή του κεντρικού θέματος και κατά συνέπεια της βασικής ιδέας που τα έργα μεταφέρουν. Η πρώτη περίοδος φιλομορφίας του Cronenberg που καταλαμβάνει περίπου τα 30 πρώτα χρόνια,στηρίχτηκε στο σώμα, στις μεταλλάξεις του, τα αίτια της παραμόρφωσης του και την ιδέα ότι αυτό ορίζει την ύπαρξη του ατόμου και την αντίληψη της πραγματικότητας. Ταυτόχρονα ο κάθε παράγοντας παραμόρφωσης του σώματος έφερνε στο προσκήνιο τους δικούς του συμβολισμούς και αποκάλυπτε μια ακόμα πτυχή της κεντρικής ιδέας. Αντίθετα, στη δεύτερη περίοδο που ξεκινά με το *eXistenZ* (1999) και συνεχίζει μέχρι σήμερα, ο σκηνοθέτης βάζει στο περιθώριο το σώμα για να ασχοληθεί με τα "παιχνίδια" του μυαλού. Η υπόθεση των έργων της δεύτερης περιόδου διαδραματίζεται κυρίως μέσα στη σκέψη των ηρώων (*eXistenZ*, *Spider*). Οι μεταμορφώσεις των ηρώων ξεκινούν από το μυαλό τους και δεν μεταφέρονται στο σώμα αλλά σχετίζονται με την ταυτότητα τους (*A History of Violence*, *Eastern Promises*). Στις ταινίες της προηγούμενης περιόδου, το σώμα και η μετάλλαξη του όριζαν την πραγματικότητα και λειτουργούσαν ως αφετηρία για οποιοδήποτε θέμα ήθελε ο σκηνοθέτης να εξετάσει. Σε αυτή την περίοδο το μυαλό αποκτά τον πρωταγωνιστικό ρόλο και τελικά ορίζει την αφηγηματική πραγματικότητα των έργων, την ταυτότητα των ηρώων αλλά ίσως και την πραγματικότητα γενικότερα.

Από την κατηγοριοποίηση των ταινιών του Cronenberg προκύπτει το γνωστό φιλοσοφικό ζευγάρι σώματος\ μυαλού. Κάποιος μπορεί να υποστηρίξει ότι ο σκηνοθέτης σταδιακά περνά από

183. Τέτοιου είδους χαρακτηρισμούς έχουν αποσπάσει οι ταινίες αυτές σε δημοφιλείς κινηματογραφικούς καταλόγους όπως το www.imdb.com

θέματα που αφορούν επιστήμες, όπως την κοινωνιολογία και την ψυχολογία, και συνδέονται με το σώμα σε ιδέες πιο αφηρημένες και φιλοσοφικού ενδιαφέροντος, που στηρίζονται στο μυαλό. Η πορεία αυτή συνοδεύεται από μια ταυτόχρονη αλλαγή στο στυλ του σκηνοθέτη. Στην πρώτη περίοδο ακραίες εικόνες-μεταφορές χρησιμοποιούνται για την ανάπτυξη των προβληματισμών του. Αντίθετα, η διερεύνηση πιο φιλοσοφικών και αφηρημένων ιδεών πραγματοποιείται όχι τόσο μέσω συγκεκριμένων εικόνων-μεταφορών αλλά κυρίως από το ίδιο το σενάριο, τον τρόπο αφήγησης, τη δομή και τη φόρμα της κάθε ταινίας. Η ίδια η φύση, δηλαδή, των θεμάτων της δεύτερης περιόδου υποχρεώνουν τον Cronenberg σε ένα πιο διακριτικό και "εκλεπτυσμένο" τρόπο εικονογράφησης ιδεών.

1. Η Ατομική Ταυτότητα

Το θέμα του ορισμού της ατομικής ταυτότητας είναι πολυσήμαντο και με ποικίλες προεκτάσεις. Υπάρχουν πολλά κινηματογραφικά έργα που στηρίζουν την πλοκή τους σε θέματα αναζήτησης, αναγνώρισης ή ακόμα αλλαγής της ατομικής ταυτότητας. Οι ταινίες αυτές έμμεσα προβάλλουν τους παράγοντες που διαμορφώνουν την ατομική ταυτότητα. Πέρα όμως από αυτό το πρωταρχικό ερώτημα στα έργα αυτά, και ίσως εντονότερα ακόμα στον Cronenberg, προβάλλονται τα φιλοσοφικά θέματα που προκύπτουν σε σχέση με τον ορισμό της ταυτότητας. Εάν, για παράδειγμα, η προσωπική ταυτότητα είναι για το κάθε άτομο μοναδική και αμετάβλητη ή, αντίθετα, εάν ο άνθρωπος μπορεί να την αλλάξει και να τη διαμορφώσει σύμφωνα με τις επιλογές του και σε ποιο βαθμό είναι αυτό εφικτό. Επίσης, όπως θα φανεί παρακάτω, η έννοια της ταυτότητας συνδέεται με τον ορισμό του ανθρώπου γενικότερα και είναι θεμελιώδης στη εξέταση της αξίας της ανθρώπινης ζωής και του σεβασμού που οφείλεται σε αυτή.

Οι ιδέες αυτές εμφανίζονται στα έργα του Cronenberg *Dead Ringers*, *A History of Violence*, *Eastern Promises* και *eXistenZ*, όπου το θέμα της προσωπικής ταυτότητας καταλαμβάνει κεντρική θέση στην αφήγηση. Ο σκηνοθέτης χρησιμοποιεί, ως συνήθως, το σώμα και το πνεύμα σαν σύμβολα για να ντύσει με εικόνες τις διάφορες θεωρίες. Οι απαντήσεις που δίνει στα ερωτήματα σε σχέση με την ταυτότητα δεν είναι σε όλη τη διάρκεια του έργου του ίδιες και σταθερές. Σε κάθε έργο διατυπώνει μια διαφορετική άποψη, δημιουργεί ένα άλλο πείραμα και αφήνει τους θεατές του να αποφασίσουν μόνοι τους εάν τελικά η ταυτότητα ορίζεται από το σώμα ή το μυαλό και εάν είναι προκαθορισμένη και αμετάβλητη ή καθορίζεται ανάλογα με τις επιλογές του ατόμου.

Υπάρχουν ποικίλες απόψεις για τους παράγοντες που συντελούν στη δημιουργία της προσωπικής ταυτότητας του ατόμου. Τις απόψεις αυτές συχνά μπορεί κανείς να τις συναντήσει σε διάφορα κινηματογραφικά έργα. Σύμφωνα με αυτά το σώμα, η εξωτερική μορφή, συχνά θεωρείται

ότι είναι ένας από τους κύριους παράγοντες δημιουργίας της ατομικής ταυτότητας ¹⁸⁴. Στο *The Return of Martin Guerre* (Vinge D., 1983) ή αντίστοιχα στο *Sommersby* (Amiel J., 1993) (το οποίο είναι remake του πρώτου) ένας άνδρας γυρίζει στο χωριό του μετά από εννέα χρόνια και υποστηρίζει ότι είναι ο Martin Guerre. Η σωματική ομοιότητά του με τον Martin Guerre πείθει του συγχωριανούς του και την σύζυγό του ότι όντως είναι αυτός. Φυσικά, μέσα στο διάστημα που λείπει έχουν επέλθει κάποιες διαφορές στο σώμα του, οι οποίες δικαιολογούνται από τη φθορά του χρόνου. Υπάρχει, όμως, μια ομοιότητα, ένα είδος "σωματικής συνέχειας" που επιτρέπει την αναγνώριση. Ακόμα και εάν το σώμα αλλάζει με το χρόνο υπάρχει κάποιος πυρήνας, κάποια βασικά χαρακτηριστικά που παραμένουν σχεδόν αναλλοίωτα μέσα στο χρόνο και για το λόγο αυτό είναι αναγνωρίσιμα. Ταινίες και τηλεοπτικές σειρές αστυνομικού ενδιαφέροντος χρησιμοποιούν στοιχεία του σώματος όπως τα δαχτυλικά αποτυπώματα και οι οδοντοστοιχίες για την ταυτοποίηση του θύματος ή του θύτη. Παρά το χρόνο που περνάει και τις σωματικές αλλαγές τα στοιχεία αυτά παραμένουν αμετάβλητα. Επιπλέον, είναι μοναδικά. Δεν είναι δυνατόν να υπάρχουν δύο άτομα με τα ίδια δαχτυλικά αποτυπώματα ή εντελώς όμοια οδοντοστοιχία. Το σώμα μπορεί, συνεπώς, να παράσχει χαρακτηριστικά ταυτοποίησης του ατόμου από τους γύρω του.

Το σώμα, όμως, αποτελεί στοιχείο ταυτοποίησης και για το ίδιο το άτομο. Ο Lacan υποστηρίζει ότι ο άνθρωπος αποκτά την εικόνα του εαυτού του και συνείδηση της χωριστής οντότητας του κοιτώντας τον εαυτό του στον καθρέφτη και συγκρίνοντάς τον με τους άλλους. Σύμφωνα με τον Lacan το "στάδιο του καθρέφτη" (όπως το ονομάζει) είναι καθοριστική στιγμή στην ανάπτυξη του ατόμου. Το νήπιο αντικρίζοντας την αντανάκλασή του συνειδητοποιεί για πρώτη φορά την ενότητα του σώματός του και μαθαίνει να αναγνωρίζει την εικόνα του. Ταυτόχρονα, μέσα από την ίδια διαδικασία, κατορθώνει να διαχωρίσει τον εαυτό του από τη μητέρα του και από τους άλλους¹⁸⁵. Φαίνεται ότι, σε

184. Falzon Ch., 2002, σσ.70-73

185. Dor J., 1994, σσ.109-111

ένα βαθμό τουλάχιστον, η αυτοσυνείδηση προκύπτει από το σώμα και ταυτίζεται με τα όρια του. Το Εγώ τελειώνει στο δέρμα, στην εξωτερική επιφάνεια του σώματος¹⁸⁶. Έξω από αυτό βρίσκεται το Άλλο. Το σώμα, συνεπώς, ανεξάρτητα από τις αλλαγές που υφίσταται με το χρόνο από την παιδική ηλικία ως τα γερατειά, λειτουργεί ταυτόχρονα ως ένας τρόπος αναγνώρισης της ατομικής ταυτότητας από τους άλλους αλλά και ως "δοχείο" της προσωπικής ταυτότητας για το ίδιο το άτομο.

Αν και το σώμα είναι ένα από τα πρωταρχικά στοιχεία που ορίζουν την προσωπική ταυτότητα, σίγουρα δεν είναι και το μοναδικό. Στη ταινία *The Return of Martin Guerre* που αναφέρθηκε παραπάνω, η αναγνώριση του άνδρα από τη σύζυγό του και τους πρώην συγχωριανούς του εκτός από τη σωματική ομοιότητα στηρίζεται και στη μνήμη. Όταν εκείνοι αναφέρονται στο κοινό παρελθόν τους ο άνδρας είναι σε θέση να δώσει τις σωστές απαντήσεις. Επιπλέον, οι αναμνήσεις κάποιου τον βοηθούν να αποκτήσει μια αίσθηση προσωπικής συνέχειας και συνοχής που είναι καθοριστική για τη δημιουργία μιας αυτοσυνείδησης, μιας προσωπικής δηλαδή ταυτότητας. Θα μπορούσε να πει κανείς ότι οι μνήμες και η συνείδηση της συνέχειας του εαυτού του, είναι πιο σημαντικό στοιχείο από το σώμα για τη δημιουργία προσωπικής ταυτότητας ενός ατόμου¹⁸⁷. Εάν με κάποιο τρόπο οι μνήμες και η αυτοσυνείδηση μπορούσαν να αποδεσμευτούν από το σώμα του ατόμου, αυτό θα εξακολουθούσε να έχει την ίδια ταυτότητα ανεξάρτητα από την αλλαγή σώματος. Υπό αυτές τις συνθήκες, κάποιος θα μπορούσε να ισχυριστεί ότι η προσωπική ταυτότητα συνεχίζει να υπάρχει αδιάλειπτη σε ένα νέο σώμα ή ακόμα χωρίς σώμα. Ένα κινηματογραφικό παράδειγμα της ιδέας αυτής είναι το *The Thirteenth Floor*. Στην ταινία αυτή οι παίκτες μπαίνουν σε ένα άλλο σώμα για να βρεθούν στην εικονική πραγματικότητα διατηρώντας όμως τις δικές τους μνήμες, γνώσεις, εμπειρίες και ταυτότητα. Ο ήρωας του έργου κατορθώνει να παγιδεύσει έναν παίκτη στην εικονική πραγματικότητα και να πάρει μόνιμα πια το σώμα του στον πραγματικό κόσμο. Με τον τρόπο αυτό αποκτά ένα νέο σώμα χωρίς να αλλάζει ταυτόχρονα προσωπικότητα και ταυτότητα. Στο *Dark City* (Proyas A., 1998) εξωγήινοι προσπαθούν να

186. Schneider J. St., 2004, σσ. 12-13

187. Falzon Ch., 2002, σσ.70-73

κατανοήσουν τι κάνει τον κάθε άνθρωπο μοναδικό. Για να αναλύσουν την ατομική ταυτότητα δημιουργούν ψευδείς μνήμες τις οποίες εμφυτεύουν σε ανθρώπους- πειραματόζωα. Οι μνήμες αυτές προκαλούν νέες συμπεριφορές και αλλάζουν την προσωπικότητα των ανθρώπων. Στο έργο αυτό, συνεπώς, με την πρώτη ματιά η μνήμη φαίνεται να ορίζει και σε μεγάλο βαθμό να διαμορφώνει την ατομική ταυτότητα. Το ίδιο σώμα αποκτά διαφορετική εντελώς ταυτότητα ανάλογα με τις μνήμες τις οποίες φέρει το άτομο. Στο *Total Recall* (Verhoeven P., 1990) δύο τελείως διαφορετικές προσωπικότητες, με άλλες μνήμες και διαφορετική συνείδηση προσωπικής συνέχειας μοιράζονται το ίδιο σώμα. Αν και το σώμα είναι κοινό και για τους δύο χαρακτήρες, οι θεατές υποχρεούνται να αναγνωρίσουν ότι υπάρχει πλήρης διαχωρισμός ανάμεσα στις δύο προσωπικότητες του ήρωα. Στα έργα αυτά το εγώ και η προσωπική ταυτότητα αποδεδμεύονται πλήρως από το σώμα και στηρίζονται αποκλειστικά σχεδόν στις μνήμες και στην αίσθηση της ατομικής συνέχειας.

Η ιδέα ότι το σώμα δεν ορίζει την ταυτότητα αλλά ότι το άτομο διαμορφώνει την προσωπική του ταυτότητα ανεξάρτητα από αυτό μπορεί να συναντήσει ισχυρό αντίλογο. Τα έργα, όπως το *The Thirteenth Floor* και το *Total Recall* τα οποία σε μεγάλο βαθμό στηρίζουν την αφήγησή τους στην θεωρία ότι το άτομο μπορεί να αλλάξει σώμα διατηρώντας αμετάβλητη την ταυτότητα του αποφεύγουν να θίξουν το θέμα του φύλου. Αυτό, το οποίο είναι σωματικό χαρακτηριστικό, έχει δραματικό ρόλο στον καθορισμό της προσωπικής ταυτότητας. Οι ήρωες τους αλλάζουν σώμα αλλά καταλαμβάνουν πάντοτε σώματα ίδιου φύλου. Στο *The Thirteenth Floor* συγκεκριμένα, ο ήρωας επιχειρεί και κατορθώνει να αλλάξει σώμα ώστε να είναι μαζί με τη γυναίκα που έχει ερωτευτεί. Το φύλο του είναι καθοριστικό στην επιχείρηση αλλαγής σώματος. Δεν θα επιζητούσε ένα γυναικείο σώμα. Είναι, συνεπώς, δύσκολο να αποκλειστεί πλήρως το σώμα από τους παράγοντες ορισμού την ατομικής ταυτότητας.

Επιπλέον, εάν η ταυτότητα στηρίζεται αποκλειστικά στη μνήμη και την αίσθηση της συνέχειας του εγώ και όχι στο σώμα προκύπτει το ακόλουθο ερώτημα: εάν κάποιος πάθει αμνησία και ξεχάσει

το παρελθόν του εξακολουθεί να είναι το ίδιο άτομο; Η έλλειψη μνήμης και η διακοπή της προσωπικής συνέχειας σηματοδοτούν την έναρξη μιας νέας ταυτότητας και προσωπικότητας; Στο *Total Recall* ο θεατής οδηγείται στο συμπέρασμα ότι οι δύο προσωπικότητες του ήρωα είναι δύο εντελώς χωριστά πρόσωπα. Έτσι ο καλοσυνάτος Quaid δεν φέρει καμία ευθύνη για τις πράξεις του "κακού" άλλου εαυτού του, του Hauser. Στο *Amateur* (Hartley H., 1994) ο Hartley στηρίζει τον μύθο της ταινίας του στο ίδιο ερώτημα. Η ταινία ξεκινά με ένα ατύχημα που έχει ο ήρωας. Πέφτει από ένα παράθυρο, χτυπάει το κεφάλι του και χάνει την μνήμη του. Σε όλη τη διάρκεια του έργου παρουσιάζεται σαν ένας γλυκομίλητος άνθρωπος που βοηθά τους γύρω του. Αποδεικνύεται, όμως, ότι πριν από το ατύχημα ήταν ένας σκληρός εκμεταλλευτής που είχε μετατρέψει τη γυναίκα του σε πορνοστάρ. Χωρίς ανάμνηση του προηγούμενου εαυτού του και με προσωπικότητα πια τελείως διαφορετική ο σκηνοθέτης θέτει έμμεσα το ερώτημα εάν ο ήρωας είναι ακόμα το ίδιο πρόσωπο.

Το *Dark City*, όπως ειπώθηκε λίγο πιο πάνω, μοιάζει να συνδέει τη μνήμη με την ταυτότητα ανεξάρτητα από το σώμα. Παρά ταύτα, η ταινία αφήνει σαφή υπονοούμενα ότι ακόμα και εάν η μνήμη είναι σημαντική στη δημιουργία της ατομικής ταυτότητας δεν είναι ο μοναδικός ούτε ίσως ο πιο ισχυρός παράγοντας διαμόρφωσής της. Ο ήρωας συναντά τον ίδιο άντρα με δύο διαφορετικές ταυτότητες. Στην πρώτη περίπτωση είναι ιδιοκτήτης ενός πανδοχείου. Στη δεύτερη συνάντησή τους έχει διαφορετική δουλειά, διαφορετικές αναμνήσεις και υποτίθεται διαφορετική ταυτότητα. Και στις δύο όμως συναντήσεις τους απαντά στον ήρωα με την ίδια ακριβώς ιδιότυπη φράση. Ο σκηνοθέτης, λοιπόν, υποβάλλει την άποψη ότι ακόμα και εάν η μνήμη του ατόμου έχει διαφοροποιηθεί πλήρως ένα μικρό κομμάτι της ταυτότητας του μένει ίδιο, ανεπηρέαστο από την αλλαγή των αναμνήσεων. Το ίδιο υπονοείται και στο ρομαντικό κομμάτι της ταινίας. Η ηρωίδα μοιάζει να έχει την τάση να ερωτεύει τον ίδιο πάλι άνδρα ακόμα και εάν δεν θυμάται ότι στο παρελθόν ήταν άντρας της. Αν και δεν διαθέτει την ίδια ταυτότητα ελκύεται πάλι από τον ίδιο άνδρα. Ο ήρωας δηλώνει στους εξωγήινους ότι δεν είναι ικανοί να κατανοήσουν την ατομικότητα των ανθρώπων, γιατί ψάχνουν να ορίσουν την

ατομική ταυτότητα με λάθος τρόπο. Θεωρούν, δηλαδή, ότι η ατομική ταυτότητα διαμορφώνεται με την μνήμη και τις προηγούμενες εμπειρίες του ατόμου. Εναποθέτουν τον ορισμό της ταυτότητας αποκλειστικά σχεδόν στον εγκέφαλο, στο πνεύμα. Σύμφωνα με τον ήρωα, θα έπρεπε να είχαν ερευνήσει την ανθρώπινη καρδιά για τον ορισμό της ατομικότητας. Για το *Dark City* η ατομική ταυτότητα- και κατά συνέπεια ο ορισμός του ανθρώπου και ο διαχωρισμός του από το Άλλο (εδώ τους εξωγήινους που συμβολικά ονομάζονται *strangers*, ξένοι) είναι τα συναισθήματα. Το έργο δεν απαντάει στο ερώτημα του τι τελικά ορίζει την ατομική ταυτότητα. Είναι κάτι που εμπεριέχει τη μνήμη και την αίσθηση της προσωπικής συνέχειας αλλά ταυτόχρονα την ξεπερνά και είναι κάτι περισσότερο από αυτήν. Ο ήρωας για να το ορίσει καταφεύγει στη λέξη ψυχή.

Το θέμα της ατομικής ταυτότητας και εάν αυτή καταλύεται ή όχι στην περίπτωση που το άτομο δεν έχει μνήμη και συνείδηση του εαυτού του συνδέεται και με ζητήματα ηθικής. Εφόσον δηλαδή κάποιος δεν θυμάται ένα έγκλημα που διέπραξε είναι λογικό να τιμωρηθεί γι' αυτό; Στο *Amateur* ο θεατής καλείται να μην καταλογίσει στον ήρωα τις πράξεις του παρελθόντος και να τον συμπαθήσει. Σε αυτό βέβαια συντείνει ότι ο θεατής δεν γίνεται ποτέ μάρτυρας του αρχικού χαρακτήρα του ήρωα. Επειδή το έργο ξεκινά απευθείας από το ατύχημα και την μετέπειτα πορεία του ήρωα ο θεατής παίρνει μόνο έμμεσες πληροφορίες για το τι είδους άνθρωπος ήταν αρχικά ο ήρωας. Με τον ίδιο τρόπο δυσκολεύεται να επιρρίψει ευθύνες για τις εγκληματικές πράξεις του στον ντετέκτιβ του *Angel Heart* (Parker A., 1987) καθώς ο ίδιος ο ντετέκτιβ δεν τις θυμάται. Στην ταινία αυτή ένας ιδιωτικός ντετέκτιβ προσλαμβάνεται για να ανακαλύψει τι απέγινε ένας στρατιώτης ο οποίος είχε διαπράξει φοβερά εγκλήματα. Η ανατροπή του έργου βρίσκεται στο γεγονός ότι ο ντετέκτιβ στην ουσία ψάχνει τον εαυτό του αν και αυτό δεν το γνωρίζει. Έχει χάσει τη μνήμη του, έχει υιοθετήσει άλλο όνομα και άλλη ζωή, μια διαφορετική ταυτότητα. Η τιμωρία για τις πράξεις του παρελθόντος του έρχεται μόνο όταν τελικά θυμάται και αναγνωρίζει τον εαυτό του. Διαφορετικά, οι θεατές θα ένοιωθαν ότι η κάθοδος του ήρωα στην κόλαση είναι άδικη και άκαιρη. Κατά τον σκηνοθέτη, συνεπώς, φαίνεται ότι

είναι αποδεκτό ότι ένας άνθρωπος που έχασε τη μνήμη του ή δεν έχει αδιάλειπτη συνείδηση του εαυτού του δεν έχει πάντοτε την ίδια ατομική ταυτότητα. Τότε, όμως, το άτομο αυτό δεν μπορεί να τιμωρηθεί και να θεωρηθεί υπεύθυνο για κάτι που δεν θυμάται ότι έπραξε. Υπάρχουν αρκετές ταινίες (ένα καλό παράδειγμα είναι το *Primal Fear*, Hoblit Gr., 1996) που παρουσιάζουν σχιζοφρενείς οι οποίοι όταν διαπράξουν κάποιο έγκλημα αντιμετωπίζονται διαφορετικά από το δικαστήριο. Η υπεράσπισή τους υποστηρίζει ότι το άτομο διαθέτει πολλές προσωπικότητες-ταυτότητες και ότι δεν έχει πάντοτε συνείδηση των πράξεων του. Πρακτικά, ωστόσο, η ιδέα αυτή μπορεί να δημιουργήσει πολλά προβλήματα. Εάν οποιαδήποτε διακοπή της αυτοσυνείδησης σηματοδοτεί αλλαγή ταυτότητας τότε όταν κάποιος κοιμάται ή κάνει κάτι μηχανικά χωρίς να το θυμάται αργότερα θα μπορούσε να υποστηριχτεί ότι βιώνει μια ρήξη της ταυτότητας του. Για παράδειγμα, ένας μεθυσμένος που δεν θυμάται τι έκανε υπό την επήρεια αλκοόλ, θα μπορεί να ισχυριστεί ότι δεν ήταν ο εαυτός του και ότι δεν είναι δυνατόν να κατηγορηθεί για ό,τι έπραξε. Η ιδέα λοιπόν, ότι η μνήμη και η αυτοσυνείδηση είναι στοιχεία απαραίτητα για τον ορισμό της ατομικής ταυτότητας προσκρούει σε ζητήματα ηθικής¹⁸⁸.

Οι ταινίες, που αναφέρθηκαν παραπάνω, στηρίζουν την υπόθεση τους σε θέματα ορισμού της ταυτότητας. Προβάλλουν ορισμένους παράγοντες ορισμού της ατομικής ταυτότητας όπως το σώμα, τη μνήμη και την αίσθηση της προσωπικής συνέχειας. Ταυτόχρονα, όμως, μέσω των έργων αυτών φαίνεται ότι οι θεωρίες για τον ορισμό της ταυτότητας δεν είναι απόλυτες. Οι περισσότερες από αυτές μπορούν να συναντήσουν σοβαρό αντίλογο και να δημιουργήσουν διάφορα πρακτικά προβλήματα. Γενικά ωστόσο, μπορεί να γίνει αποδεκτό ότι εάν διαφοροποιηθεί κάποιος από τους τρεις παράγοντες που αναφέρθηκαν παραπάνω, είναι σύνηθες να πραγματοποιείται ρήξη στην ταυτότητα και το άτομο μετατρέπεται σε κάποιον άλλον. Συχνά το θέμα της ταυτότητας αναλύεται κυρίως σε συνάρτηση με την ηθική, διατυπώνοντας το ερώτημα εάν είναι σωστό να καταδικάζεται κάποιος για μια πράξη την οποία δεν θυμάται. Η ηθική διάσταση του θέματος δεν συναντάται τόσο έντονα στον Cronenberg. Αντίθετα,

188. Falzon Ch., 2002, σσ.70-73

τον σκηνοθέτη απασχολεί κυρίως ο καθεαυτό ορισμός της ταυτότητας και κατά πόσο η ταυτότητα είναι μεταβλητή ή όχι. Εάν ο σκηνοθέτης υποστηρίξει την άποψη ότι η προσωπική ταυτότητα είναι δυνατόν να αλλάξει, σύμφωνα με τις επιθυμίες του ατόμου, τούτο σημαίνει ότι δέχεται ότι ο άνθρωπος έχει περισσότερα περιθώρια ελευθερίας. Αντίθετα, εάν η ταυτότητα είναι σταθερή και μοναδική για κάθε άνθρωπο, το άτομο δεσμεύεται σημαντικά από αυτήν.

Η έννοια της ατομικής ταυτότητας είναι ένα θέμα που εμφανίζεται και στις δύο περιόδους της κινηματογραφικής δημιουργίας του Cronenberg. Στην πρώτη περίοδο (*Dead Ringers*) η ταυτότητα του ατόμου συνήθως καθορίζεται κυρίως από το σώμα και τη γενετική (από ένα ακόμα οργανικό παράγοντα συνεπώς) και αποδεικνύεται σε μεγάλο βαθμό προκαθορισμένη, σταθερή και αμετάβλητη. Αντίθετα, στη δεύτερη περίοδο, στις περισσότερες περιπτώσεις, η ταυτότητα ορίζεται από το μυαλό, από τη βούληση του ατόμου (*A History of Violence*, *Eastern Promises*). Για το λόγο αυτό είναι δυνατόν να αλλάξει και να μεταβληθεί σύμφωνα με τις επιθυμίες και τις επιλογές του. Στο *M. Butterfly*, ένα έργο, που χρονολογικά ανήκει στην πρώτη περίοδο αλλά από άποψη αισθητικής και θεματολογίας είναι ίσως πιο κοντά στα έργα της δεύτερης περιόδου, αν και το μυαλό παλεύει να δημιουργήσει μια νέα ταυτότητα και μια διαφορετική πραγματικότητα, δεν κατορθώνει τελικά να υπερισχύσει της φυσικής ταυτότητας που προκύπτει από το σώμα. Κατά συνέπεια, στο φιλοσοφικό ερώτημα εάν ο άνθρωπος μπορεί να δημιουργήσει την ταυτότητά του και να επιλέξει την πορεία του, ο Cronenberg μοιάζει να αμφιπαλαντεύεται διερευνώντας τις αντίστοιχες πιθανότητες στα έργα της πρώτης και της δεύτερης περιόδου. Στο *eXistenZ*¹⁸⁹ ο σκηνοθέτης επιχειρεί μια διαφορετική προσέγγιση του θέματος. Καταλύει την ταυτότητα και εξετάζει το πώς αυτή συνδέεται με την έννοια του ανθρώπου και το σεβασμό που οφείλεται στην ανθρώπινη ζωή.

Στο *Dead Ringers* το σώμα και η γενετική προκαθορίζουν την ταυτότητα και την προσωπικότητα του ατόμου. Πρέπει να σημειωθεί ότι πρόκειται για ένα έργο της πρώτης περιόδου της

189. Το έργο αυτό ισορροπεί ανάμεσα στην πρώτη και τη δεύτερη περίοδο και χρονολογικά αλλά και από άποψη περιεχομένου. Ο μύθος του στηρίζεται εξίσου σχεδόν σε μοτίβα και των δύο περιόδων

φιλμογραφίας του σκηνοθέτη. Στην περίοδο αυτή, όπως έχει ήδη ειπωθεί, κυριαρχεί η ιδέα ότι το σώμα είναι ο πρωταρχικός παράγοντας που καθορίζει την ανθρώπινη ύπαρξη και την αντίληψη της πραγματικότητας. Αρχικά, η περίπτωση των διδυμων, πανομοιότυπων αδελφών φαίνεται να ακυρώνει την ιδιότητα του σώματος να διαφοροποιήσει το Εγώ από το Άλλο και να θεμελιώσει την προσωπική ταυτότητα. Ο Cronenberg, όμως, σύμφωνα με το θεωρητικό πλαίσιο των ταινιών της πρώτης περιόδου, προσπαθεί, με βάση το παράδειγμα των διδυμων, να στηρίξει την άποψη ότι το σώμα έχει πρωταγωνιστικό ρόλο στη διαμόρφωση της προσωπικής ταυτότητας και ότι δεν είναι δυνατόν να παραμεριστεί από άλλους παράγοντες.

Ο Cronenberg στο έργο αυτό χρησιμοποιεί δύο ομοζυγώτες διδυμους για να διερευνήσει πώς και σε ποιό βαθμό το σώμα και η γενετική επηρεάζουν τη διαμόρφωση της ατομικής ταυτότητας. Στο Hollywood κυκλοφορούσαν πολλά σενάρια για διδυμα αδέρφια, τα οποία αν και παρά την ομοιότητα στην εξωτερική εμφάνιση, παρουσίαζαν τα αδέρφια ως άτομα με τελείως διαφορετικές προσωπικότητες. Σε τέτοιες αφηγήσεις η ταινία αξιοποιεί την σύγχυση του θεατή, εξ' αιτίας της ομοιότητας των διδυμων και την αδυναμία του να διακρίνει τον θετικό από τον αρνητικό χαρακτήρα, ώστε να δημιουργήσει αγωνία και ένταση. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της σύλληψης ήταν το *The Dark Mirror* (Siodmak R., 1946) όπου η μία αδελφή είναι αθώα και η άλλη ψυχωτική δολοφόνος. Ο Cronenberg θεωρούσε τέτοιες ταινίες και σενάρια αναληθή και δεν έβρισκε ενδιαφέρον στο να κινηματογραφήσει κάποιο από αυτά¹⁹⁰. Για τον σκηνοθέτη ήταν αδύνατο διδυμοί, πανομοιότυποι αδελφοί να έχουν τόσο αντίθετους χαρακτήρες. Αντίθετα, του κέντρισε το ενδιαφέρον μια ιστορία που δημοσιεύτηκε στις εφημερίδες της εποχής. Σύμφωνα με το συγκεκριμένο δημοσίευμα, οι διδυμοί Marcus, γυναικολόγοι και οι δύο, βρέθηκαν νεκροί στο διαμέρισμά τους. Ο θάνατος τους προήλθε από φαρμακευτικά σκευάσματα. Η ιστορία αυτή ήταν για τον σκηνοθέτη έναυσμα προβληματισμού σχετικά με τον βαθμό επίδρασης που μπορεί να έχει η μορφή του

190. Rodley Ch., 1992, σ. 135

σώματος και τα γονίδια στην προσωπική ταυτότητα του ατόμου.

Στην περίπτωση των αδελφών Marcus και κατ' επέκταση στους διδύμους του *Dead Ringers*, τα κεντρικά πρόσωπα είναι εντελώς όμοια στην εμφάνιση και στο σώμα. Η ταινία δεν είναι η καταγραφή μιας πραγματικής ιστορίας αλλά χρησιμοποιεί ένα γεγονός σαν μια μακρινή πηγή έμπνευσης. Συνήθως για να εξερευνήσει φιλοσοφικές ιδέες και να δημιουργήσει εικόνες - μεταφορές ο σκηνοθέτης καταφεύγει σε φανταστικά τέρατα, σε μορφές παράδοξες. Επιλέγει ακραίες εικόνες για να τραβήξει το βλέμμα των θεατών του. Τα τέρατα του Cronenberg διαλύουν τα όρια ανάμεσα σε αντιθετικές έννοιες (π.χ. άνθρωπος-ζώο ή άνθρωπος-μηχανή) και δημιουργούν υποθέσεις που φτάνουν στα άκρα σε μια προσπάθεια του σκηνοθέτη να εξερευνήσει έτσι περισσότερες πιθανές παραμέτρους του θέματός του. Στο *Dead Ringers* δεν χρειάστηκε να καταφύγει στη συνήθη του μέθοδο. Η περίπτωση των όμοιων διδύμων είναι ένα θέμα παράδοξο από μόνο του. Λειτουργεί σαν ένα πραγματικό τέρας γιατί καταλύει τα σύνορα ανάμεσα στο Εγώ και στο Άλλο. Είναι χαρακτηριστικό ότι σε πρωτόγονες κοινότητες οι διδυμοί γίνονται οι αποδιοπομπαίοι τράγοι και τοποθετούνται στο κοινωνικό περιθώριο¹⁹¹. Η εικόνα των διδύμων είναι μια εικόνα- μεταφορά και για τον Cronenberg λειτουργεί ως σύμβολο το ίδιο καλά όσο, για παράδειγμα, η τερατώδης εικόνα του ανθρώπου-μύγα στο *The Fly*.

Στους διδύμους η διαφοροποίηση του ατόμου από το άλλο και η δημιουργία μιας προσωπικής ταυτότητας βασισμένης στο σώμα, είναι προβληματική και για το ίδιο το άτομο αλλά και για τους γύρω του ανθρώπους. Αν και οι άλλοι, οι εξωτερικοί παρατηρητές, χρησιμοποιούν το σώμα ως κύριο οδηγό για την ταυτοποίηση του ατόμου, στην περίπτωση των διδύμων αδελφών το στοιχείο αυτό δεν έχει πια ισχύ. Επιπλέον, το "στάδιο του καθρέφτη" του Lacan δεν λειτουργεί με τον αναμενόμενο τρόπο σε δίδυμα αδέρφια. Εάν η εικόνα του σώματος βοηθάει στη δημιουργία της αυτοσυνειδήσης, η ύπαρξη ενός άλλου όμοιου ατόμου, δεν θα συντελεί στη διαδικασία ορισμού των

191. Orr J., 1998, σ.70

ορίων του Εγώ. Θα πρέπει κάποιος να στραφεί αλλού ώστε να κατορθώσει να δημιουργήσει μια χωριστή και αυτόνομη προσωπική ταυτότητα. Παράγοντες όπως οι μνήμες, η αυτοσυνείδηση και η προσωπικότητα έρχονται στο προσκήνιο και αναλαμβάνουν το πρωταρχικό ρόλο. Έγκειται πια σε στοιχεία που συμβολικά εδρεύουν στο κεφάλι να ορίσουν το Εγώ και να το διαφοροποιήσουν από το Άλλο.

Με μια πρώτη ματιά στο παράδειγμα των *Dead Ringers* μοιάζει να λειτουργεί σωστά η ιδέα ότι σε αντίθεση με το σώμα, το κεφάλι, η προσωπικότητα και οι ατομικές επιλογές κατορθώνουν να ορίσουν την προσωπική ταυτότητα. Όσο, όμως, το έργο αυτό εξελίσσεται ο θεατής παρατηρεί ότι τελικά ούτε το "κεφάλι" (ως συμβολικός χώρος της μνήμης, της ατομικής συνείδησης και της προσωπικότητας) είναι δυνατόν να διαχωρίσει τους δύο διδύμους. Έχουν επιλέξει και διαπρέπουν στο ίδιο επάγγελμα. Μοιράζονται τα ίδια ενδιαφέροντα, το ίδιο διαμέρισμα, τις ίδιες γυναίκες και τον ίδιο τρόπο ζωής. Ακόμα και οι μικρές διαφορές που επιδεικνύουν οι προσωπικότητες τους δεν αξιοποιούνται με τρόπο που να τους διαχωρίζει. Αντίθετα, οι διαφορές τους αλληλοσυμπληρώνονται, προκρίνοντας το γεγονός ότι θα λειτουργούσαν καλύτερα σαν ένα και μοναδικό άτομο. Ο Elliot είναι ο άνθρωπος των δημόσιων σχέσεων, ο άνδρας που μπορεί να φλερτάρει μια γυναίκα. Αντίστροφα, ο Beverly είναι πιο ντροπαλός και πιο ευαίσθητος. Οι δύο χαρακτήρες αλληλοσυμπληρώνεται τέλεια με αποτέλεσμα ο ένας να μην μπορεί να λειτουργήσει χωρίς τον άλλο. Στο έργο διαρκώς τονίζεται ότι ο καθένας από τους διδύμους μόνος του είναι ατελής. Μόνο και οι δύο μαζί μπορούν να δημιουργήσουν ένα ολοκληρωμένο άτομο. Στη σκηνή του χειρουργείου, για παράδειγμα, ο ένας εκτελεί την εγχείρηση και ο άλλος την εξηγεί. Ο ένας γοπεύει μια γυναίκα στην αρχή, ο άλλος μπορεί να την ερωτευτεί και να την κρατήσει. Οι διδυμοί είναι συμβιωτικοί. Παρουσιάζονται σαν ένα κεφάλι που ζει σε δύο σώματα. Η ισορροπία τους είναι εύθραυστη. Η γυναίκα Claire Niveau είναι ο καταλυτικός παράγοντας που θα θρυμματίσει την ισορροπία αυτή και θα επισπεύσει τον διαχωρισμό. Όταν ο Beverly, σε αντίθεση με τον αδελφό του, την ερωτεύεται, ξεκινά η διαδικασία της αποκοπής. Για

πρώτη φορά αρνείται να μοιραστεί κάτι με τον αδερφό του, αναγνωρίζοντας ότι είναι διαφορετικός από αυτόν. Ενδεικτική είναι η σκηνή του εφιάλτη του Beverly. Στο όνειρό του τα σώματα των δίδυμων είναι άρρηκτα συνδεδεμένα από κάποιο οργανικό υλικό. Βρίσκονται γυμνοί στο κρεβάτι και η Claire προσεγγίζει τον Beverly με ερωτικές διαθέσεις. Εκείνος της λέει ότι δεν θέλει να κάνει έρωτα μπροστά στον αδελφό του. Τότε η Claire λέει ότι θα τους χωρίσει και σκύβει πάνω από τα σώματα των αδελφών δαγκώνοντας και σχίζοντας το

οργανικό υλικό που τα ενώνει, προσπαθώντας να τα διαχωρίσει. Ο εφιάλτης αυτός δείχνει ότι τα αδέρφια είναι απόλυτα συνδεδεμένα. Επιπλέον, εκφράζει την απόκρυφη επιθυμία του ενός να διαφοροποιηθεί επτέλους από τον άλλο. Η διαδικασία, όμως, αποκοπής του ενός από τον άλλο είναι εξαιρετικά επώδυνη. Ο Beverly Ξυπνά ουρλιάζοντας τρομοκρατημένος. Το τέλος του έργου μοιάζει να υποστηρίζει ότι η αποκοπή των δύο αδελφών δεν είναι δυνατόν να

πραγματοποιηθεί. Μόλις οι διαφορές ανάμεσα τους μεγαλώνουν ο Beverly Ξεκινά μια πορεία αυτοκαταστροφής. Εθίζεται στα ναρκωτικά και τρελαίνεται. Ο Elliot δεν μπορεί παρά να

ακολουθήσει. Το έργο κλείνει με το θάνατο και των δύο. Ο ένας δεν μπορεί να υπάρξει χωριστά από τον άλλο.

Όπως φάνηκε παραπάνω, το πρώτο ερώτημα που βρίσκεται στο έργο είναι το τι ορίζει την ατομική ταυτότητα: το σώμα ή το κεφάλι (=μυαλό). Στην περίπτωση του *Dead Ringers* κανένα στοιχείο



Η αγωνία της αποκοπής του ενός αδελφού από τον άλλο εικονογραφείται στην έντονη σκηνή του εφιάλτη. Το όνειρο αυτό υποδεικνύει ότι τα δύο αδέρφια είναι στην ουσία ένα και μοναδικό άτομο.

δεν κατορθώνει να διαχωρίσει τα δύο αδέρφια. Μπορεί επιφανειακά να μοιάζουν με δύο εντελώς χωριστούς οργανισμούς αλλά το έργο υποστηρίζει ότι ανάμεσα τους υπάρχει ένας ισχυρός, μη ορατός σύνδεσμος. Το πανομοιότυπο σώμα των αδελφών τους κρατά διαρκώς ενωμένους. Ο νους αδυνατεί να σχηματίσει μια προσωπικότητα αρκετά διαφορετική που θα κατορθώσει να τους διαχωρίσει αποτελεσματικά. Συνεπώς, ο σκινοθέτης εδώ υποστηρίζει ότι η ταυτότητα είναι άμεσα συνδεδεμένη με το σώμα (το οποίο περιλαμβάνει τα γονίδια). Ο γενετικός προκαθορισμός είναι τόσο ισχυρός ώστε τα αδέρφια να ασκούν το ίδιο επάγγελμα και να μοιράζονται το ίδιο σπίτι, τις ίδιες γυναίκες, την ίδια ζωή. Στην περίπτωση των δίδυμων αδελφών όπου το σώμα είναι πανομοιότυπο, το μυαλό αδυνατεί να δημιουργήσει τις απαραίτητες προϋποθέσεις διάκρισης του Εγώ από το Άλλο.

Το δεύτερο ερώτημα, ίσως μεγαλύτερου ενδιαφέροντος από φιλοσοφική σκοπιά από το προηγούμενο, είναι το ακόλουθο: Εάν οι γενετικές οδηγίες είναι τόσο έντονες, όπως υποστηρίζεται στο παράδειγμα των *Dead Ringers*, κατά πόσο τελικά υπάρχει ελεύθερη επιλογή; Η μοίρα του ανθρώπου, δηλαδή, είναι προκαθορισμένη από βιολογικούς παράγοντες (ή από το Θεό θα μπορούσε κάποιος άλλος να ρωτήσει) ή διαμορφώνεται από την προσωπική του βούληση και επιλογές; Σε συνεντεύξεις του ο Cronenberg συνδέει και τα δυο αυτά ερωτήματα με το συγκεκριμένο έργο¹⁹². Ο ίδιος λέει ότι θα ήθελε πολύ να πιστέψει στη δύναμη της ελεύθερης βούλησης. Του αρέσει δηλαδή να πιστεύει ότι ο άνθρωπος είναι ελεύθερος (αν και υπόκειται σε κάποιους πρακτικούς περιορισμούς) να κάνει επιλογές και να διαμορφώσει την ζωή του. Παραδέχεται, όμως, ότι το *Dead Ringers* φαίνεται να ισχύει ακριβώς το αντίθετο¹⁹³. Ο γενετικός προκαθορισμός είναι τόσο σαφής και έντονος ώστε υπάρχουν πολύ μικρά περιθώρια επιλογής και προσωπικής βούλησης.

Στο *M. Butterfly* το μυαλό, η προσωπική βούληση, επιχειρεί να δημιουργήσει μια νέα ταυτότητα σε αντιπαράθεση με την ταυτότητα που έχει δοθεί στο άτομο από το σώμα του. Ένας άνδρας, ο Song Liling, ο οποίος υποδύεται γυναικείους ρόλους στην Κινέζικη Όπερα κατορθώνει να

192. Floyd N., 1988/9, σσ.12-15

193. Rodley Ch., 1992, σ. 144

πείσει τον Βρετανό πρόξενο ότι είναι γυναίκα και να συνάψει ερωτική σχέση μαζί του. Τη σχέση αυτή εκμεταλλεύεται η κινέζικη κυβέρνηση αποσπώντας πληροφορίες από τον Βρετανό πρόξενο, τον Rene Gallimard. Τελικά, μετά από χρόνια, η αλήθεια αποκαλύπτεται και ο Rene δικάζεται για προδοσία, φυλακίζεται και αυτοκτονεί στη φυλακή. Κάποιος θα μπορούσε να υποστηρίξει ότι η προσπάθεια του Song να γίνει γυναίκα είναι στην ουσία επιθυμία για μια νέα ταυτότητα. Το φύλο δηλαδή αποτελεί τμήμα της ατομικής ταυτότητας. Την ίδια άποψη φαίνεται να υποστηρίζει και το *Thieteenth Floor*, όπου οι χαρακτήρες διατηρώντας την ταυτότητά τους αλλάζουν σώμα. Το νέο σώμα, όμως, το οποίο καταλαμβάνουν είναι πάντοτε του ίδιου φύλου, ώστε να ταιριάζει με τους προσωπικούς τους στόχους και φιλοδοξίες και με τους συναισθηματικούς δεσμούς τους. Ένας άνδρας δηλαδή καταλαμβάνει ένα ανδρικό σώμα ώστε να μπορεί να είναι με τη γυναίκα που έχει ερωτευτεί. Όταν ο Song μελετά γυναικεία περιοδικά, αντιγράφοντας γυναικείους κώδικες συμπεριφοράς προσπαθεί συνειδητά να δημιουργήσει μια νέα ταυτότητα για τον εαυτό του¹⁹⁴. Επειδή δεν θέλει ο σύντροφός του να τον δει γυμνό επινοεί μια διαφορετική σεξουαλικότητα. Εξηγεί στον εραστή του ότι η Κινέζικη κουλτούρα είναι διαφορετική της Αγγλικής και ότι έχει άλλες νόρμες για τη σεξουαλική συμπεριφορά. Έτσι ο Song, με τη δύναμη της βούλησής του κατορθώνει να επινοήσει μια νέα ταυτότητα, μια νέα σεξουαλικότητα και μια νέα κουλτούρα. Ο δε Rene αιχμαλωτίζεται σε αυτή την ψευδαισθηση για τόσο καιρό επειδή ο ίδιος θέλει να την πιστέψει. Προτιμά να αποδεχτεί την ιδέα μιας διαφορετικής σεξουαλικότητας και ενός "εξωτικού" πολιτισμού παρά το γεγονός ότι είναι ερωτευμένος με ένα άνδρα. Τελικά η αλήθεια, η ταυτότητα του σώματος, παραμένει ισχυρή και αποκαλύπτεται διαλύοντας την ερωτική σχέση και οδηγώντας τον Rene σε αυτοκτονία.

Το *M.Butterfly* παρουσιάζει μια ταυτότητα σε μεγάλο βαθμό δημιουργημένη από το μυαλό, τη βούληση του ατόμου. Ακόμα, όμως, και εάν ο ήρωας κατορθώνει με πολύ κόπο να την διατηρήσει για μεγάλο χρονικό διάστημα, ούτε τα υπόλοιπα πρόσωπα του έργου, ούτε οι θεατές μπορούν να την

194. Ο Cronenberg λέει ότι η ιδέα της μεταμόρφωσης είναι διάχυτη σε όλο το σενάριο του έργου (Rodley Ch., 1992, σ. 174)

αποδεχτούν ως πραγματική. Το σώμα και η ταυτότητα που αυτό ορίζει παραμένουν αδιαμφισβήτητα. Η τανία αυτή, αναγνωρίζοντας το σώμα ως το βασικό στοιχείο της ταυτότητας, είναι πιστή στη θεματολογία και στις απόψεις του Cronenberg, που κυριαρχούν στην πρώτη περίοδο της φιλμογραφίας του έστω και εάν διαθέτει την πιο εκλεπτυσμένη αισθητική των πιο πρόσφατων έργων του σκηνοθέτη.

Το *A History of Violence*, έργο της δεύτερης περιόδου, παρουσιάζει ένα άνθρωπο που σε μεγάλο βαθμό κατορθώνει να κατασκευάσει συνειδητά και κατ' επιλογή μια προσωπική ταυτότητα. Εδώ, όμως, η δεύτερη ταυτότητα που ορίζεται από το μυαλό είναι τουλάχιστον εξίσου ισχυρή και αποδεκτή με την ταυτότητα του σώματος. Ο Cronenberg φέρνει στο προσκήνιο το ζήτημα της μνήμης και την αίσθηση της προσωπικής συνέχειας ως κριτήρια της ατομικής ταυτότητας. Στην περίπτωση όμως, του ήρωα στο συγκεκριμένο έργο, τα κριτήρια αυτά χρησιμοποιούνται για να υποστηριχτεί ότι ο ίδιος άνθρωπος, με το ίδιο σώμα μπορεί τελικά να έχει διπλή ταυτότητα. Οι δύο ταυτότητες, η πρώτη του σώματος και η δεύτερη του μυαλού βρίσκονται σε αντιπαράθεση. Η κάθε μια διεκδικεί να αναγνωριστεί ως η αληθινή και "νόμιμη".

Ο κεντρικός ήρωας επέλεξε να είναι και να ζήσει ως Tom, ένας φιλήσυχος άνδρας, οικογενειάρχης με δύο παιδιά. Μετά από είκοσι περίπου χρόνια γάμου παραμένει βαθιά ερωτευμένος με τη γυναίκα του, είναι ευγενικός και πράος με όλους και δε θεωρεί τη σωματική βία λύση πιθανών διενέξεων. Προσπαθεί να εκπαιδεύσει τα παιδιά του να συμπεριφέρονται αναλόγως και όταν ο γιος του μπλέκει σε καυγά και δέρνει ένα συμμαθητή του, του λέει ότι "σε αυτή την οικογένεια δεν λύνουμε τα προβλήματα μας με ξύλο". Αυτός είναι ο χαρακτήρας και η ταυτότητα που έχει συνειδητά επιλέξει και δημιουργήσει για τον εαυτό του ο ήρωας. Στη συνέχεια το έργο θα αποκαλύψει ότι αυτή η ταυτότητα είναι σε ένα βαθμό "τεχνητή", καθώς ο ήρωας είχε γεννηθεί με κάποια άλλη ταυτότητα με άλλο όνομα και σε κάποια φάση της ζωής του συνειδητά δημιούργησε την νέα περσόνα και της έδωσε το όνομα Tom Stall. Πρόκειται δηλαδή για ένα δημιούργημα του μυαλού,

της βούλησής του πρωταγωνιστή.

Η νέα όμως ταυτότητα έρχεται σε αντίθεση με την "φυσική" ταυτότητα του Tom Stall, που όπως θα φανεί παρακάτω έχει οριστεί από το σώμα του. Ο Tom Stall γεννήθηκε και μεγάλωσε ως Joe. Ως Joe ήταν ένας ιδιαίτερα βίαιος κακοποιός. Εφόσον όλη η οικογένεια του συμμετέχει στο οργανωμένο έγκλημα, (στο έργο παρουσιάζεται ο αδελφός του ως αρχηγός κάποιας οργάνωσης τύπου μαφίας) φαίνεται ότι η εγκληματικότητα είναι ένα στοιχείο της κληρονομικότητας του. Επιπλέον, συχνά στο έργο αναφέρεται ότι η βιαιότητα και η αποτελεσματικότητα του ήρωα στη μάχη και στους κατά παραγγελία φόνους ήταν πάντοτε το ταλέντο του. Η ικανότητά του δηλαδή, για ακραία βία παρουσιάζεται σαν μια φυσική κλίση, σαν ένα "χάρισμα" που προέκυψε από τα γονίδια του. Την άποψη ότι η ικανότητα για βία είναι μια δεξιότητα που κρύβεται στο σώμα, στα γονίδια του ήρωα, καλείται να ενισχύσει και η σκηνή όπου ο γιος του δέρνει έναν συμμαθητή του. Αν και ο γιος πάντοτε απέφευγε τους καυγάδες και ποτέ δεν ήταν ιδιαίτερα αθλητικός τύπος, κατορθώνει να νικήσει σε καυγά τον αθλητή-συμμαθητή του. Στη σκηνή αυτή, η βία που παρουσιάζεται δεν θυμίζει παιδικούς ή εφηβικούς καυγάδες. Αντίθετα, ο γιος επιτίθεται σαν ενήλικος, σαν άνθρωπος εκπαιδευμένος στην άσκηση βίας. Το αποτέλεσμα είναι ανάλογο. Ο αντίπαλός του καταλήγει στο νοσοκομείο. Αργότερα στο έργο, ο γιος αποδεικνύεται ικανός να σπρώξει όπλο και να σκοτώσει τον άνθρωπο που απειλεί τον πατέρα του. Το έργο υπονοεί ότι η ικανότητα της βίας έρχεται τόσο φυσικά και με τέτοια δεξιότητα στο γιο γιατί την έχει κληρονομήσει γενετικά από τον πατέρα του. Φαίνεται συνεπώς, ότι ταυτότητα του ήρωα ως βίαιου εγκληματία είναι η ταυτότητα που έχει οριστεί από το σώμα του και τις γενετικές καταβολές του.

Η βιαιότητα είναι το πρωταρχικό στοιχείο της "φυσικής", αρχικής ταυτότητας του Tom και για το λόγο αυτό χρησιμοποιείται ως παράγοντας διαφοροποίησης από την νέα του ταυτότητα. Όσο αυτός γλιστράει στην προηγούμενη, τόσο πιο βίαιος και επικίνδυνος γίνεται. Επιπλέον, η αλλαγή της ταυτότητας δεν πραγματοποιείται επιφανειακά, μόνο κατ' όνομα. Αντίθετα, η αλλαγή αυτή έχει

συμπτώματα και σε σωματικό επίπεδο και διαμορφώνει ένα πραγματικά διαφορετικό άνθρωπο. Υπάρχει ένα είδος τομής ανάμεσα στις δύο προσωπικότητες του ήρωα, που διαχωρίζει πλήρως και ουσιαστικά τις δύο ταυτότητες του. Για να αποδειχτεί αυτή η τομή και να γίνει σαφής στους θεατές η πλήρης διάκριση των δύο προσωπικοτήτων του κεντρικού χαρακτήρα, η αλλαγή ταυτότητας αντικατοπτρίζεται στο σώμα του ήρωα. Η κίνηση και η ανάπαυση του σώματος χάνουν το βάρος και τη ωθρότητα που είχε ο χαρακτήρας στην αρχή του έργου. Το σώμα του γίνεται ολοένα πιο ελαστικό. Οι κινήσεις του είναι πιο γρήγορες και πιο ακριβείς. Μαζί με το σώμα αλλάζει και η σεξουαλικότητα, η κύρια έκφραση του σώματος, όπως έχει υποστηρίξει ο Cronenberg¹⁹⁵. Για να υπάρχει μέτρο σύγκρισης ο σκηνοθέτης παρουσίασε μια ερωτική σκηνή ανάμεσα στο ζευγάρι στην αρχή του έργου. Επρόκειτο για μια σκηνή ήρεμη. Στη δεύτερη ερωτική σκηνή, η βία έχει παρεισφρήσει και στη σεξουαλικότητα του ζευγαριού. Το σεξ ξεκινάει από μία επίθεση του Tom ενάντια στη γυναίκα του. Την πιάνει από το λαιμό και τη ρίχνει στις σκάλες. Η σκηνή αυτή όμως δεν πρέπει να θεωρηθεί βιασμός. Όταν ο Tom συγκρατεί τον εαυτό του και προσπαθεί να σταματήσει, η γυναίκα του τον αγκαλιάζει σηματοδοτώντας τη συναίνεσή της για όσα συμβαίνουν. Παρά ταύτα, πρόκειται για μια βίαιη ερωτική σκηνή. Είναι ο τρόπος με τον οποίο κάνει έρωτα ένας έμφυτα βίαιος άνθρωπος. Η αλλαγή λοιπόν, της ταυτότητας του ήρωα και η επαναφορά του στον αρχικό εαυτό του υποδηλώνεται κυρίως από την κίνηση και τη στάση του σώματος του με στόχο να τονισθεί ότι οι δύο ταυτότητες είναι πραγματικά δύο εντελώς διαφορετικοί άνθρωποι.

Ο σκηνοθέτης σκόπιμα επιχειρεί να παρουσιάσει στους θεατές τη δεύτερη ταυτότητα του κεντρικού χαρακτήρα ως εξίσου αληθινή με την πρώτη. Δεν θέλει οι θεατές του να θεωρήσουν τον Tom απλά έναν προικισμένο ψεύτη αλλά να τον αποδεχτούν σαν έναν πραγματικά διαφορετικό άνθρωπο. Η δεύτερη ταυτότητα του ήρωα που ο ίδιος επινόησε για τον εαυτό του φαίνεται κάπως "τεχνητή". Ο σκηνοθέτης, ωστόσο, επιλέγει να την στηρίξει έναντι της πρώτης με διάφορους τρόπους.

195. Rodley Ch., 1992, σ. 65

Στην προσπάθειά του να "νομιμοποιήσει" τη δεύτερη ταυτότητα του ήρωα φαίνεται ότι ο Cronenberg δέχεται τη μνήμη και την αίσθηση προσωπικής συνέχειας σαν δύο από τους παράγοντες που ορίζουν την ατομική ταυτότητα.

Η μνήμη είναι ο πρώτος παράγοντας που ο Cronenberg θέτει ως κριτήριο για τον ορισμό της ταυτότητας του Tom. Στη συνέχεια τη χρησιμοποιεί για να ισχυροποιήσει τη δεύτερη ταυτότητα του κεντρικού χαρακτήρα. Ο ήρωας έχει διανύσει το μεγαλύτερο μέρος της ζωής του ως Tom, με τη δεύτερη δηλαδή ταυτότητα του, η μεγάλη χρονική διάρκεια της οποίας είναι ένα σημαντικός παράγοντας νομιμοποίησης της. Οι γκάνγκστερ που τον αναζητούν σχολιάζουν ότι έχει υπάρξει τόσο μεγάλο χρονικό διάστημα ως Tom που έχει ξεχάσει να είναι ο Joe. Η φράση αυτή υποδηλώνει ότι ο Cronenberg δέχεται τη μνήμη ως ένα παράγοντα ορισμού της προσωπικής ταυτότητας. Ο ήρωας του, όμως, είκοσι χρόνια μετά, σχεδόν δεν θυμάται τον αρχικό του εαυτό. Με τον τρόπο αυτό ενισχύεται για άλλη μια φορά η ιδέα ότι είναι πλέον ένας άλλος άνθρωπος.

Επίσης, η αίσθηση της προσωπικής συνέχειας δηλώνεται σαν κριτήριο ορισμού της προσωπικής ταυτότητας. Ακόμα, όμως και αυτό το κριτήριο χρησιμοποιείται στην ταινία με έναν τρόπο που τελικά να ενισχύει την άποψη ότι ο Tom είναι ένας διαφορετικός άνθρωπος από τον Joe. Ο ήρωας αφηγούμενος την ιστορία της ζωής του περιγράφει μια σαφή τομή τη στιγμή δηλαδή που το έσκασε από την πόλη του και κατέφυγε στην έρημο. Εκεί, μακριά από τον πολιτισμό και τους ανθρώπους, ο Joe έπαψε να υπάρχει, εξαφανίστηκε. Αντίθετα, δημιουργήθηκε ο Tom. Ο Tom εξηγεί στη γυναίκα του ότι όταν τη γνώρισε ξαναγεννήθηκε. Οι λέξεις θάνατος και γέννηση φανερώνουν μια σαφή διακοπή στην αίσθηση της προσωπικής συνέχειας. Επιπλέον, η εντελώς διαφορετική ζωή που επιλέγει ο ήρωας ως Tom υποστηρίζει την τομή αυτή και την διακοπή στην προσωπική συνέχεια. Η δεύτερη άλλωστε ταυτότητα, θα μπορούσε ίσως να θεωρηθεί πιο έγκυρη από την πρώτη. Με τη δεύτερη ταυτότητα του ο Tom παντρεύτηκε και έκανε δύο παιδιά. Έζησε δηλαδή δύο καθοριστικά συμβάντα στη ζωή ενός ανθρώπου. Με τον τρόπο αυτό απέκτησε και δύο νέες ιδιότητες (του συζύγου

και του πατέρα) που αποτελούν ισχυρά στοιχεία της ταυτότητάς του. Ως Tom διανύει την περίοδο της ωριμότητας του. Η πρώτη του ταυτότητα, συνεπώς, μπορεί να θεωρηθεί σαν μια εφηβεία, ένα διάστημα πειραματισμού, μέχρι να ανακαλύψει και να θεμελιώσει την πραγματική του ταυτότητα. Ο Cronenberg, συνεπώς, χρησιμοποιεί δύο από τους βασικούς παράγοντες ορισμού της προσωπικής ταυτότητας, τη μνήμη και την αίσθηση της συνέχειας για να ισχυροποιήσει τη δεύτερη ταυτότητα του ήρωα του.

Υπό αυτές τις συνθήκες, ο σκηνοθέτης υποχρεώνει τους θεατές του να αναρωτηθούν ποια είναι τελικά η αληθινή ταυτότητα του ήρωα. Η πρώτη που του "επιβλήθηκε" από το σώμα του και τις γενετικές καταβολές του ή η δεύτερη που ο ίδιος δημιούργησε και με την οποία επέλεξε να ζήσει για πάνω από είκοσι χρόνια; Εάν το ερώτημα διατυπωθεί διαφορετικά θα είναι όμοιο με εκείνο που τίθεται στο *Dead Ringers*. Μπορεί δηλαδή, τελικά ο άνθρωπος να διαμορφώσει τον εαυτό του και την ζωή του σύμφωνα με τις επιλογές του και τη βούληση του, ξεφεύγοντας από το σώμα και τον γονιδιακό προκαθορισμό; Στο *Dead Ringers* η απάντηση είναι σαφώς αρνητική. Οι δίδυμοι παραμένουν τόσο εξαρτημένοι ο ένας από τον άλλο γιατί αδυνατούν να ξεφύγουν από τα γονιδια τους και τελικά αυτοκαταστρέφονται. Στο *A History of Violence* ο σκηνοθέτης επιλέγει να αφήσει το ερώτημα ανοικτό. Στην τελευταία σκηνή όταν ο ήρωας κάθεται στο οικογενειακό τραπέζι και κοιτάζει καταπρόσωπο τη σύζυγό του προσμένει αυτή την απάντηση. Εάν εκείνη τον δεχτεί πίσω, σημαίνει ότι θεωρεί τη δεύτερη ταυτότητά του πιο αληθινή από την αρχική. Συνεχίζοντας την οικογενειακή του ζωή, την ζωή που επέλεξε, ο ήρωας θα έχει κατορθώσει να είναι κάποιος άλλος από αυτό που του επέβαλε το σώμα του. Αντίθετα, εάν η γυναίκα του τον απορρίψει, σημαίνει ότι δεν δέχεται την ταυτότητα που ο ήρωας δημιούργησε ως τουλάχιστον εξίσου "νόμιμη" και αληθινή με εκείνη με την οποία ξεκίνησε την ζωή του. Εάν τον απορρίψει θεωρώντας τον ηθικά υπεύθυνο για την εγκληματική καριέρα των νιάτων του σημαίνει ότι δεν δέχεται ότι ο Tom είναι διαφορετικό πρόσωπο από τον Joe, δεν αναγνωρίζει τη δεύτερη ταυτότητα. Το έργο τελειώνει πριν να δοθεί η απάντηση της συζύγου,

ίσως επειδή και ο ίδιος Cronenberg αμφιταλαντεύεται για την απάντηση που θέλει να δώσει, αλλά και γιατί προτιμάει να αφήσει τον θεατή να αποφασίσει σύμφωνα με τις δικές του αντιλήψεις.

Στο πιο πρόσφατο έργο του Cronenberg, το *Eastern Promises*, συναντάται για άλλη μια φορά το θέμα του ορισμού της ταυτότητας. Στο έργο αυτό ο ήρωας κατασκευάζει συνειδητά μια ταυτότητα και διαμορφώνει το σώμα του με τρόπο που να ταιριάζει σε αυτή την "τεχνητή" ταυτότητα. Ο Cronenberg διερωτάται εάν τελικά η νέα ταυτότητα, που υποστηρίζεται από το μυαλό αλλά και από το σώμα του ήρωα, μπορεί να πάψει να είναι κατασκευασμένη και να μετατραπεί σε πραγματική.

Ο πρωταγωνιστής του *Eastern Promises* είναι αστυνομικός ο οποίος επιχειρεί να παρεισφρήσει στη ρωσική μαφία. Για να το κατορθώσει αυτό δημιουργεί μια ψεύτικη ταυτότητα και ζει όλη την ζωή του σύμφωνα με αυτήν. Κατασκευάζει ένα εγκληματικό παρελθόν και πράττει ότι του ζητά η μαφία. Τα μέλη της ρώσικης μαφίας διηγούνται την προσωπική τους ιστορία και φανερώνουν την ταυτότητα τους ζωγραφίζοντας το σώμα τους με τατουάζ. Με τον ίδιο τρόπο ο Nikolai δημιουργεί μια προσωπική ιστορία και την αποτυπώνει στο σώμα του. Το ίδιο του το σώμα, το βασικό "δοχείο" της ατομικής ταυτότητας, ψεύδεται γι' αυτόν και αποτελεί μέρος της τεχνητής του ταυτότητας.

Αν και διαρκώς στο έργο υποστηρίζεται ότι το σώμα προδίδει την πραγματική ταυτότητα του ατόμου υπάρχουν τουλάχιστον δύο σκηνές που αμφισβητούν την ιδέα αυτή. Στην πρώτη σκηνή ο ήρωας Nikolai κρίνεται για την ένταξη του στο κορυφαίο επιτελείο της οργάνωσης. Παρουσιάζεται

γυμνός στους αρχηγούς της οικογένειας που διαβάζουν την προσωπική του ιστορία στα τατουάζ του σώματός του και τον κρίνουν.

Εδώ, ο Nikolai κατορθώνει να πει ψέματα μέσω του σώματος του. Μετά την κρίση του, στο σώμα του ζωγραφίζεται ένα νέο



τατουάζ, το σύμβολο της ρωσικής μαφίας, το

Οι αρχηγοί της Ρώσικης Μαφίας διαβάζουν στα τατουάζ του Nikolai την προσωπική του ιστορία. Με αυτό τον τρόπο το σώμα του ήρωα παρουσιάζει μια ψευδή ταυτότητα.

οποίο όμως του δίνεται για άλλους ιδιοτελείς σκοπούς.

Ο "πάτερ φαμίλιας" συναινεί στην ένταξη του στην "οικογένεια" και του δίνει το τατουάζ ώστε να μπορέσει να χρησιμοποιήσει το σώμα του Nikolai για να παραπλανήσει τους αντιπάλους του, για να υποστηρίξει και αυτός με τη σειρά του ένα ψέμα.



Έτσι, ο Nikolai, γυμνός σε ένα χαμάμ, παρουσιάζεται ως γιος του αρχηγού χάρη στα νέα τατουάζ του και δέχεται επίθεση από αντίπαλη εγκληματική ομάδα. Πρώτα ο ίδιος ο ήρωας και ύστερα ο αρχηγός της ρωσικής μαφίας χρησιμοποιούν το σώμα του Nikolai για να δημιουργήσουν μια ψεύτικη ταυτότητα. Ο Nikolai προσπαθεί να περάσει ως εγκληματίας ρώσος μετανάστης. Ο αρχηγός της μαφίας παρουσιάζει τον Nikolai ως γιο του.

Είναι ενδιαφέρον ότι στο έργο αυτό πραγματοποιείται μια αντιστροφή των ιδεών που ο σκηνοθέτης υποστήριξε στην πρώτη περίοδο των έργων του. Κατά την πρώτη περίοδο της φιλμογραφίας του ο Cronenberg μέσω των ιδίων των έργων του αλλά και σε συνεντεύξεις, υποστήριξε ότι το σώμα είναι το μέτρο που ορίζει την πραγματικότητα. Αντίθετα, στο *Eastern Promises* μέσω του σώματος, πρώτα ο Nikolai και ύστερα ο αρχηγός δημιουργούν, μια ψευδαισθηση, κάτι το μη πραγματικό. Στην ταινία αυτή το μυαλό κατορθώνει να ελέγξει το σώμα, να το μεταβάλει και με τον τρόπο αυτό να δημιουργήσει αρχικά μια ταυτότητα και ύστερα μια ψευδή πραγματικότητα.

Στο *Eastern Promises* ο σκηνοθέτης υποστηρίζει ότι το μυαλό, η προσωπική βούληση, είναι δυνατόν όχι μόνο να δημιουργήσει μια νέα ταυτότητα αλλά και να καθυποτάξει το σώμα διαμορφώνοντάς το εκ νέου ώστε να μπορεί να συμβαδίσει με την νέα ταυτότητα. Όταν, όμως, το σώμα και το μυαλό δημιουργήσουν μια νέα ταυτότητα πως είναι δυνατόν αυτή η τεχνητή ταυτότητα να διαφοροποιηθεί από την αληθινή; Η τελευταία σκηνή του έργου υπονοεί ότι η ψευδής ταυτότητα του Nikolai γίνεται σταδιακά η αληθινή. Ο Nikolai έχει κατορθώσει να εκθρονίσει τον αρχηγό της ρωσικής

μαφίας και να πάρει την θέση του. Με τον τρόπο αυτό η αγγλική αστυνομία θα κατορθώσει να εξαρθρώσει το οργανωμένο έγκλημα εκ των έσω. Ο Nikolai για να πετύχει να πάρει τη θέση αυτή έχει δημιουργήσει μια ψευδή ταυτότητα, έχει διαμορφώσει το σώμα του ανάλογα ώστε να υποστηρίξει την ταυτότητα αυτή και έχει πράξει ότι χρειαζόταν για να γίνει αποδεκτός από τη μαφία. Έχει δηλαδή υιοθετήσει την ταυτότητα, το σώμα και τον τρόπο ζωής ενός ρώσου εγκληματία. Τι είναι τελικά αυτό που διαχωρίζει την προσομοίωση του Nikolai από τον πραγματικό εγκληματία; Στην τελευταία σκηνή του έργου ο Nikolai κάθεται στην θέση του πρώην αρχηγού της οργάνωσης. Πίνει το ίδιο ποτό, κινείται και κοιτάζει με τον ίδιο τρόπο τον θεατή. Έχει υιοθετήσει πλήρως την ταυτότητα και το ρόλο του αρχηγού. Η εικόνα αυτή παραπέμπει ευθέως στην αρχική απουσίαση του πραγματικού αρχηγού στους θεατές και υπονοεί έτσι, ότι τελικά η ψεύτικη ταυτότητα του Nikolai τον καταβρόχθισε. Ο Nikolai στην προσπάθεια του να υποδυθεί κάποιον άλλο αλλάζει το σώμα του, την ζωή του, την ταυτότητα του και τελικά χάνει την αρχική του ταυτότητα και γίνεται ο άλλος.

Στα έργα *Dead Ringers*, *M. Butterfly*, *A History of Violence* και *Eastern Promises*

παρατηρείται μια πορεία που ξεκινά από την κυρίαρχη ισχύ του σώματος, για να καταλήξει στην αντίθετη άκρη, στην παραδοχή της δύναμης του μυαλού. Το *Eastern Promises* έρχεται σε πλήρη αντίθεση με το *Dead Ringers* και το *M. Butterfly* υποστηρίζοντας ότι η ισχυρή βούληση κατορθώνει όχι μόνο να υπερνικήσει τον γονιδιακό προκαθορισμό αλλά και να διαμορφώσει εκ νέου το σώμα. Το *A History of Violence* τοποθετείται στο ενδιάμεσο των δύο αυτών απόψεων. Παρουσιάζει ένα άτομο με δύο ταυτότητες μία του σώματος και μια του μυαλού, που μάχονται για την κυριαρχία. Ακόμα και εάν η ταυτότητα της επιλογής του ατόμου είναι προσωρινά στο προσκήνιο, υπογείως εξακολουθεί να βρίσκεται η ταυτότητα που ορίζει το σώμα του και με την πρώτη ευκαιρία μπορεί να αναδυθεί στην επιφάνεια και να ακυρώσει την άλλη ταυτότητά του. Η πορεία του σκηνοθέτη από την μία ιδέα στην άλλη είναι σύμφωνη με το φιλοσοφικό πλαίσιο που κυριαρχεί στις δύο περιόδους της κινηματογραφικής του παραγωγής. Κατά την πρώτη περίοδο, όπου το σώμα είναι το κυρίαρχο

στοιχείο, είναι εύλογο αυτό να ορίζει την ταυτότητα και την πραγματικότητα. Αντίθετα, η δεύτερη περίοδος βασίζεται κυρίως στο μυαλό, το οποίο ορίζει την ταυτότητα και όπως θα φανεί παρακάτω και την πραγματικότητα.

Τα έργα που εξετάστηκαν ως εδώ, επικεντρώνονται στους παράγοντες που διαμορφώνουν και ορίζουν την προσωπική ταυτότητα. Το θέμα της ταυτότητας αντιμετωπίζεται με τελείως διαφορετικό τρόπο στο *eXistenZ*¹⁹⁶. Εδώ, το θεματικό βάρος δεν στηρίζεται στο πώς ορίζεται η ατομική ταυτότητα και εάν αυτή είναι μεταβλητή ή όχι. Αντίθετα, το *eXistenZ* παρουσιάζει ένα σύστημα, έναν κόσμο, όπου η ταυτότητα δεν έχει πλέον καμία σημασία. Στην ταινία αυτή η ταυτότητα δεν επιβάλλεται από το σώμα. Ούτε όμως είναι κάτι το οποίο μπορεί το άτομο να δημιουργήσει σύμφωνα με τις επιλογές του. Στο *eXistenZ* η ταυτότητα διαμορφώνεται και ορίζεται, για το κάθε άτομο, από τη μηχανή, το παιχνίδι της εικονικής πραγματικότητας. Κατά τη διάρκεια του έργου αποδεικνύεται ότι το παιχνίδι επηρεάζει την προσωπική ταυτότητα των ηρώων με δύο τρόπους. Αρχικά ελέγχει τα επιμέρους στοιχεία που ορίζουν και αποτελούν την προσωπική ταυτότητα και αργότερα το ίδιο το παιχνίδι δημιουργεί εξολοκλήρου νέες ταυτότητες για τους παίκτες και σχεδόν τους τις επιβάλλει. Επιπλέον, δεν υπάρχει μία προσωπική ταυτότητα για κάθε χαρακτήρα του έργου. Ο έλεγχός της από τη μηχανή σε συνδυασμό με το γεγονός ότι ο κάθε ήρωας παρουσιάζεται στο έργο με τουλάχιστον τρεις διαφορετικές ταυτότητες, έχει ως αποτέλεσμα την κατάλυση της έννοιας της ταυτότητας. Θα φανεί παρακάτω ότι η προσωπική ταυτότητα συνδέεται άμεσα με την έννοια του ανθρώπου. Όταν η σημασία της προσωπικής ταυτότητας ακυρώνεται ο άνθρωπος χάνει τις χαρακτηριστικές του ιδιότητες με αποτέλεσμα να μετατρέπεται είτε σε άνθρωπο-ζώο είτε σε άνθρωπο-μηχανή¹⁹⁷.

Στο παρόν κεφάλαιο αναφέρθηκε ήδη ότι το σώμα, η μνήμη και η αίσθηση της προσωπικής συνέχειας ορίζουν την προσωπική ταυτότητα τόσο για τους εξωτερικούς παρατηρητές όσο και για το

196. Το συγκεκριμένο έργο προηγείται χρονικά των *History of Violence* και *Eastern Promises*. Η ανάλυση του, όμως, τοποθετείται στο τέλος του κεφαλαίου γιατί το θέμα του δεν είναι ο ορισμός της προσωπικής ταυτότητας αλλά η κατάλυση της έννοιάς της.

197. Το θέμα αυτό έχει συζητηθεί εκτενέστερα στα αντίστοιχα κεφαλαία: Ο Άνθρωπος- Ζώο και Ο Άνθρωπος -Μηχανή: το Νέο Σώμα

ίδιο το άτομο. Σε διάφορες σκηνές του *eXistenZ* τα στοιχεία αυτά σε μεγάλο βαθμό ελέγχονται από τη μηχανή του εικονικού παιχνιδιού. Καταρχάς, το σώμα των ηρώων αλλάζει όταν βρίσκονται μέσα στην εικονική πραγματικότητα. Η οδοντοστοιχία, που συχνά σε αστυνομικές σειρές και ταινίες χρησιμοποιείται για την αναγνώριση του πτώματος, εδώ μετατρέπεται για να εξυπηρετηθούν οι αφηγηματικοί στόχοι του παιχνιδιού. Ο Ted στη σκηνή του εστιατορίου ανακαλύπτει μια γέφυρα στα δόντια του την οποία στην πραγματική του ζωή δεν έχει. Το παιχνίδι επιβάλλει αυτή την αλλαγή στο σώμα του Ted, ώστε ο αυτός να χρησιμοποιήσει τα δόντια σαν οργανικό όπλο και να σκοτώσει έτσι τον κινέζο σερβιτόρο. Το παιχνίδι- η μηχανή- συνεπώς, μπορεί να επέμβει στο σώμα των ηρώων, το "δοχείο" της ταυτότητάς τους.

Σε άλλο σημείο φαίνεται ότι το παιχνίδι εμπλουτίζει τους παίκτες με μνήμες και γνώσεις που τους είναι απαραίτητες για να συνεχίζουν να παίζουν. Έτσι, στο εργαστήριο της πέστροφας και οι δύο ήρωες δείχνουν να έχουν γνώσεις ενός επαγγέλματος που δεν γνωρίζουν. Ο Ted, ενστικτωδώς σχεδόν, ξέρει ποια όργανα των αμφιβίων να κρατήσει και να πακετάρει. Η δε Allegra κατορθώνει να συναρμολογήσει ένα παιχνίδι με όργανα, ιστούς ερπετών και μεταλλαγμένων οργανισμών. Επιπλέον, το παιχνίδι ορίζει σε μεγάλο βαθμό τα λόγια και τις πράξεις των παικτών, οι οποίοι είναι υποχρεωμένοι να πουν ή να κάνουν κάτι ώστε να συντελέσουν στην εξέλιξη της πλοκής του. Ο Ted αποκτά επιθετική συμπεριφορά και απαντά απότομα στις ερωτήσεις που του γίνονται. Γίνεται βίαιος και σκοτώνει τον κινέζο σερβιτόρο. Αλλάζει τρόπους και σίλ καθώς είναι υποχρεωμένος να ακολουθήσει την παρόρμηση που του προκαλεί το παιχνίδι. Η μηχανή λοιπόν, ορίζει σε ένα βαθμό τις αντιδράσεις και την προσωπικότητα των παικτών αλλά και τις μνήμες τους που, όπως έχει αναλυθεί παραπάνω είναι ένα σημαντικό συστατικό του καθορισμού της προσωπικής ταυτότητας.

Το τρίτο στοιχείο (εκτός από το σώμα και τη μνήμη) που ορίζει την προσωπική ταυτότητα είναι η προσωπική συνέχεια. Μέσα στο παιχνίδι οι ήρωες μπαίνουν σε ένα κενό όπου χάνουν πλήρως τη συνείδηση του εαυτού τους. Το παιχνίδι έχει κατασκευάσει διάφορους χαρακτήρες (πλαστούς ανθρώπους) οι οποίοι γεμίζουν τον κόσμο της εικονικής πραγματικότητας και αλληλεπιδρούν με τους

παίκτες. Όταν οι παίκτες δεν απευθύνονται σε αυτούς ή δεν λένε την κατάλληλη ατάκα, οι κατασκευασμένοι αυτοί χαρακτήρες μπαίνουν σε "κενό παιχνίδι". Δεν έχουν συναίσθηση του χρόνου και του χώρου. Βρίσκονται σε κατάσταση αναμονής και περιμένουν κάποιον από τους παίκτες να αποταθεί ξανά σε αυτούς για να αρχίσουν να επαναλειτουργούν. Αυτή η "στάση", όμως, δεν ισχύει μόνο για τους πλαστούς χαρακτήρες που το παιχνίδι δημιουργεί. Η Allegra συμπεριφέρεται με τον ίδιο τρόπο στο εργοστάσιο όταν ο Ted επιχειρεί να σχολιάσει την αισθητική του παιχνιδιού. Σαν να ήταν ένας ακόμα πλαστός χαρακτήρας, η Allegra δεν ανταποκρίνεται στα λόγια του Ted. Μηχανικά επαναλαμβάνει την τελευταία πράξη της και την τελευταία ατάκα. Μόνο όταν ο Ted της δώσει την κατάλληλη απάντηση βγαίνει η Allegra από τη λούπα. Με αφετηρία τη σκηνή αυτή θα μπορούσε κάποιος να ισχυριστεί ότι η Allegra δεν είναι αληθινός άνθρωπος, όπως ο Ted, αλλά ένας χαρακτήρας του παιχνιδιού, στο οποίο τελικά ο Ted παίζει μόνος του. Η συνέχεια, ωστόσο, της ταινίας αποδεικνύει ότι η Allegra είναι ένας από τους πραγματικούς ανθρώπους του έργου. Κατά συνέπεια, φαίνεται ότι η Allegra, βιώνει μια διακοπή της προσωπικής της συνέχειας και αυτοσυνείδησης. Δεν έχει συνείδηση ότι για λίγο επαναλαμβάνει τις πράξεις και τα λόγια της. Με τον τρόπο αυτό το παιχνίδι επηρεάζει και το τρίτο στοιχείο του καθορισμού της προσωπικής ταυτότητας, την προσωπική συνέχεια.

Πέρα από τα επιμέρους στοιχεία της προσωπικής ταυτότητας η μηχανή του *eXistenZ* δημιουργεί και δίνει εξ' ολοκλήρου νέες ταυτότητες στους παίκτες του. Σε μια σκηνή οι ήρωες ενώνονται με το παιχνίδι για να "κατεβάσουν" όπως γίνεται στο διαδίκτυο (download) τις νέες τους ταυτότητες και να πάρουν όλες τις πληροφορίες που χρειάζονται για να λειτουργήσουν στον κόσμο της εικονικής πραγματικότητας.

Στο έργο αυτό η προσωπική ταυτότητα δεν ορίζεται από τον άνθρωπο, από το σώμα ή το πνεύμα του, αλλά από τη μηχανή. Επιπλέον, οι ήρωες του *eXistenZ* αλλάζουν διαρκώς ταυτότητα ανάλογα με την εικονική πραγματικότητα μέσα στην οποία βρίσκονται. Ο θεατής στο τέλος του έργου δυσκολεύεται να ορίσει την ταυτότητα και το ρόλο του κάθε ήρωα. Η Allegra που αρχικά

παρουσιάζεται ως δημιουργός του παιχνιδιού, αργότερα μετατρέπεται σε εργάτρια εργοστασίου και κατάσκοπος για να καταλήξει σε απλή παίκτρια, δολοφόνος και τρομοκράτισσα, ενάντια στην εικονική πραγματικότητα. Ο δε Ted, από φύλακας ασφάλειας, γίνεται παίκτης, κατάσκοπος, δολοφόνος και επίσης εχθρός της εικονικής πραγματικότητας. Υπό αυτές τις συνθήκες, η έννοια της προσωπικής ταυτότητας παύει να έχει νόημα και καταλύεται¹⁹⁸. Η μεταβλητότητά της και το γεγονός ότι προέρχεται από μία μηχανή την καθιστούν τεχνητή και πλαστή.

Η κατάλυση της έννοιας της προσωπικής ταυτότητας επιφέρει ταυτόχρονα μια άλλη απώλεια. Όταν το έργο τελειώσει ο θεατής έχει την αίσθηση ότι τα πρόσωπα του έργου είναι μη- πρόσωπα, μη άνθρωποι. Η προσωπική ταυτότητα διαχωρίζει το Εγώ από το Άλλο. Ο διαχωρισμός αυτός καταλύεται με τις διαρκείς αλλαγές της ταυτότητας. Το Εγώ συνεχώς μεταβάλλεται στο Άλλο καταρρίπτοντας τα σύνορα που επιτρέπουν στο άτομο να έχει ένα είδος αυτο-συνειδησης. Όπως ειπώθηκε σε άλλο κεφάλαιο¹⁹⁹, η έννοια του ανθρώπου συνδέεται σε μεγάλο βαθμό με την ικανότητα που έχει να εκλογικεύει, να εκφράζει τα συναισθήματά του και να κοινωνικοποιείται²⁰⁰. Ένας άνθρωπος, ως λογικό ον έχει τους στόχους του, τις προσωπικές του φιλοδοξίες, τους συναισθηματικούς του δεσμούς. Όλα αυτά τα στοιχεία διαφοροποιούν τον άνθρωπο από το ζώο και τη μηχανή. Το άτομο αποκτά τη μοναδικότητά του και την αξία του ως υποκείμενο (και όχι αντικείμενο) χάρη στην προσωπική του ταυτότητα που όχι μόνο τον διαχωρίζει αλλά τον διαφοροποιεί ουσιαστικά από οποιοδήποτε άλλο ον ή άλλο άτομο²⁰¹. Στο *eXistenZ* όμως, η διαρκής αλλαγή της ταυτότητας και ο ορισμός της νέας από τη μηχανή, αλλάζει ταυτόχρονα τους στόχους και τους συναισθηματικούς δεσμούς των ηρώων. Μέσα στο

198. Αντιστοίχως η διπλή ταυτότητα των ηρώων του Lynch συντείνει στην κατάρρευση της ατομικής ταυτότητας (Κάουα Α., 2002, σ.38)

199. Η Σύζευξη του Ανθρώπινου Σώματος με το Ζώο ή την Μηχανή : μια Ακόμα Παραμόρφωση ή Ένα Νέο Σώμα

200. Falzon Ch., 2002, σσ.74-79

201. Οι διαρκείς ρήξεις στη συνέχεια της αφήγησης στο *eXistenZ*, οι οποίες συνδέονται ταυτόχρονα με τις αλλαγές της ταυτότητας των προσώπων του έργου αλλά και της πραγματικότητας, δημιουργούν μια πολύ ενδιαφέρουσα και μοντέρνα κινηματογραφική δομή. Παρόμοια δομή εμφανίζουν τα έργα του David Lynch *Lost Highway* και *Mulholland Drive* και κυρίως *Inland Empire*. Στα έργα αυτά καταλύονται τα σύνορα που διαχωρίζουν το Εγώ από το Άλλο με αποτέλεσμα οι χαρακτήρες να ζουν με πολλές διαφορετικές ταυτότητες και σε πολλές διαφορετικές πραγματικότητες. Θα φανεί άλλωστε παρακάτω ότι τα θέματα της ταυτότητας και της πραγματικότητας είναι άμεσα συνδεδεμένα.

παιχνίδι ο Ted προσεγγίζει ερωτικά την Allegra και εκείνη ανταποκρίνεται. Σε αυτή την ερωτική παρόρμηση και οι δύο τους αναγνωρίζουν τον έλεγχο του παιχνιδιού πάνω τους. Επιπλέον, το παιχνίδι συχνά μετατρέπει τους παίκτες από υποκείμενα σε εργαλεία, σε αντικείμενα. Επιβάλλει στους παίκτες πράξεις και λόγια τα οποία οι ίδιοι δεν επιλέγουν και δεν επιθυμούν, ώστε να κατορθώσει να προχωρήσει το μύθο του. Χρησιμοποιεί δηλαδή τον άνθρωπο για την εξέλιξη του. Ο άνθρωπος με τις πολλαπλές ταυτότητες μετατρέπεται σε αντικείμενο και χάνει την "ανθρώπινη του αξία". Ο Ted σκοτώνει τον κινέζο σερβιτόρο χωρίς να ξέρει το γιατί, από μια παρόρμηση που του επέβαλε το παιχνίδι. Η δε Allegra δολοφονεί τον συντηρητή παιχνιδιών χωρίς δεύτερη σκέψη επειδή απλώς δεν της άρεσε ο τρόπος που της μίλησε. Η μεταβλητότητα της ταυτότητας οδηγεί στην κατάλυση των ανθρώπινων αξιών και μετατρέπει τον άνθρωπο σε ένα πλαστό υποκείμενο.

Η έννοια της προσωπικής ταυτότητας είναι άμεσα συνδεδεμένη με την αναγνώριση της ανθρώπινης ιδιότητας. Θεωρείται αυτονόητο ότι ένας άνθρωπος ορίζεται από την προσωπική του ταυτότητα. Τα έργα του Cronenberg *Eastern Promises* και *A History of Violence* αφηγούνται περιπτώσεις διάσπασης της προσωπικής ταυτότητας. Στα έργα αυτά ωστόσο, η ταυτότητα αλλάζει μόνο μια φορά και μάλιστα ύστερα από μακρόχρονη προσπάθεια και πορεία των ηρώων. Η δυνατότητα αλλαγής ταυτότητας, δεν καθιστά αυτόματα την έννοια της προσωπικής ταυτότητας πλαστή. Οι πολλαπλές αλλαγές και ρήξεις στην προσωπική συνέχεια σε συνδυασμό με τη μικρή διάρκεια ζωής της κάθε νέας ταυτότητας, είναι τα κύρια στοιχεία της κατάλυσης της ταυτότητας στο *eXistenZ*. Φαίνεται δηλαδή, ότι η έννοια της ταυτότητας μπορεί να "αντέξει" μόνο μία αργή αλλαγή χωρίς να χάσει την αξία της και τον καθοριστικό της ρόλο στον ορισμό του ανθρώπου.

Ο Cronenberg στα έργα του αναγνωρίζει την προβληματική που διαπερνά το θέμα της προσωπικής ταυτότητας καθώς και τις φιλοσοφικές και ηθικές προεκτάσεις του ζητήματος αυτού. Ανάλογα με την κινηματογραφική περίοδο και το έργο του σκηνοθέτη η ατομική ταυτότητα ορίζεται άλλοτε από το σώμα και άλλοτε από το μυαλό. Όταν το σώμα καθορίζει την ταυτότητα τότε αυτή είναι

προκαθορισμένη και ανελαστική. Αντίθετα, εάν η ταυτότητα μπορεί να διαμορφωθεί κατά βούληση, ο άνθρωπος στη διάρκεια της ζωής του μπορεί να αλλάξει ρόλους και να μεταμορφωθεί σε κάτι νέο. Μέσα από αυτές τις σκέψεις ο Cronenberg διατυπώνει υποθέσεις σε σχέση με το φιλοσοφικό ερώτημα εάν ο άνθρωπος είναι αρκετά ελεύθερος ή ισχυρός ώστε να καθορίσει την πορεία και την ζωή του. Επιπλέον, ο σκηνοθέτης συνδέει την έννοια της ταυτότητας με την ίδια την έννοια του ανθρώπου. Όταν η προσωπική ταυτότητα καταλύεται, εξαιτίας μια διαρκούς μεταβλητότητας, ο άνθρωπος παύει να λειτουργεί ως άνθρωπος και χάνει ένα μέρος της αξίας του. Στο παράδειγμα του *eXistenZ*, όπως αναλύθηκε σε άλλο κεφάλαιο, γίνεται ένας άνθρωπος -μηχανή. Η προσωπική ταυτότητα ορίζει την ατομικότητα και συμπεριλαμβάνει μερικά από τα στοιχεία που διαχωρίζουν τον άνθρωπο από το ζώο ή τη μηχανή. Στρεφόμενος από το σώμα στο μυαλό ο Cronenberg εξακολουθεί να διερευνά θέματα στην ουσία φιλοσοφικά. Δεν δίνει συγκεκριμένες απαντήσεις αλλά θέτει ερωτήματα και προβληματισμούς που συνδέονται με το θέμα την ατομικής ταυτότητας.

2. Ο Ορισμός της Πραγματικότητας

Κάθε τέχνη, η οποία επιχειρεί να αποδώσει τον κόσμο, προσφέρει και κάποια ερμηνεία της πραγματικότητας ανάλογα με τον τρόπο που επιλέγει να τον απεικονίσει. Ο κινηματογράφος, περισσότερο ίσως από τις άλλες τέχνες, μπορεί να λειτουργήσει με αυτό τον τρόπο. Καταρχάς ο ίδιος, γενικότερα ως τέχνη, αποτελεί σχεδόν αυτόματα μια ερμηνεία της πραγματικότητας και είναι δυνατόν να πετύχει μια πιο πειστική αναπαράστασή της γιατί μπορεί να δημιουργήσει την ψευδαισθηση του τρισδιάστατου χώρου, αλλά να συμπεριλάβει και τον χρόνο. Κυρίως μέσω του χώρου και του χρόνου ο άνθρωπος περιγράφει και ορίζει την πραγματικότητα. Οι διαστάσεις αυτές αποτελούν σημαντικό τμήμα οποιασδήποτε αναπαράστασης του κόσμου. Δεν είναι τυχαία η ανακάλυψη και η ενθουσιώδης εφαρμογή της μαθηματικής προοπτικής από τους καλλιτέχνες της Αναγέννησης. Η νέα τεχνική τους βοήθησε να δημιουργήσουν την αίσθηση του βάθους και να επιτύχουν το στόχο τους που ήταν η δημιουργία πινάκων που έμοιαζαν παράθυρα με θέα στον κόσμο²⁰².

Ο κινηματογράφος, ήδη από τη γέννησή του, μπορούσε να συμπεριλάβει τη διάσταση του βάθους και να δημιουργήσει την αίσθηση του τρισδιάστατου χώρου. Συγκριτικά όμως με τις άλλες τέχνες διαθέτει ένα επιπλέον σημαντικό πλεονέκτημα καθώς μπορεί να ενσωματώσει τον χρόνο και να τον σηματοδοτήσει με διάφορους τρόπους²⁰³. Ο χρόνος είναι έννοια πολύ αφηρημένη και είναι δύσκολο να περιγραφεί και να γίνει αυτόνομα κατανοητή. Για το λόγο αυτό, συνήθως όταν ο άνθρωπος συζητά για το χρόνο είτε αναφέρεται σε κάποια χρονική διάρκεια είτε τον συνδέει με ένα είδος κίνησης. Η κίνηση αυτή μπορεί να είναι ένα φυτό που μεγαλώνει ή κάποιος που διασχίζει μια απόσταση. Ο χρόνος συνήθως καταμετρείται με μια σειρά από διαδοχικές στιγμές ενός αντικειμένου που κινείται. Ο κινηματογράφος, από τεχνική άποψη, στηρίζεται και αυτός, σε ένα είδος

202. Gombrich E.H., 1994, σσ. 183-202

203. Οι κυβιστές και οι φουτουριστές επιχειρήσαν να δημιουργήσουν την αίσθηση του χρόνου στα έργα τους. Τα πειράματά τους κατέληξαν σε εικονογραφικά σύμβολα του χρόνου. Αν και τα σύμβολα αυτά μπορούν να μεταφραστούν σε χρόνο δεν είναι δυνατόν να γίνουν αντιληπτά με τον ίδιο βιωματικό σχεδόν τρόπο όπως συμβαίνει κατά τη θέαση ενός κινηματογραφικού έργου. (Reed H., 1978, σσ. 118-122)

κατακερματισμού του χρόνου που βοηθά τον άνθρωπο να αντιληφθεί την έννοιά του καλύτερα. Δημιουργεί δηλαδή, την αίσθηση της κίνησης διαιρώντας την σε επιμέρους στιγμιότυπα και προβάλλοντάς τα Ξανά με ταχύτητα. Ταυτόχρονα, η ψευδαισθηση της κίνησης δημιουργεί στους θεατές την αίσθηση του περάσματος του χρόνου. Ο χρόνος αυτός μπορεί να είναι ρεαλιστικός. Σε αυτή τη περίπτωση το έργο προβάλλει σχεδόν όλα τα στιγμιότυπα της αναλυμένης κίνησης με αποτέλεσμα να έχει αυτή ρεαλιστική χρονική διάρκεια. Εξίσου συχνά όμως, η χρονική διάρκεια που παρουσιάζεται σε μια ταινία, είναι κατά πολύ μεγαλύτερη από τον πραγματικό χρόνο που αυτή διαρκεί. Αυτό σημαίνει ότι το μοντάζ, με τον τρόπο του, δηλώνει και αυτό το πέρασμα κάποιου χρόνου. Ένα cut, για παράδειγμα, μπορεί να δηλώνει το πέρασμα 10 δευτερολέπτων ή εκατομμυρίων ετών όπως συμβαίνει στο περιβόητο πέρασμα από την πρώτη στη δεύτερη σκηνή στο *2001 A Space Odyssey* (Kubrichk St., 1968), όπου το κόκαλο του πιθηκάνθρωπου μετατρέπεται σε διαστημόπλοιο που πλέει στο διάστημα. Φαίνεται, συνεπώς, ότι ο κινηματογράφος αποτυπώνει το χρόνο μέσα από τη δημιουργία της ψευδαισθησης της κίνησης και μέσω του μοντάζ κατορθώνει να δημιουργήσει οπτικά σύμβολα, τα οποία σηματοδοτούν το πέρασμα του χρόνου.



Σε ένα cut το κόκαλο το πρώτο εργαλείο που χρησιμοποίησε ο άνθρωπος μετατρέπεται σε διαστημόπλοιο υποδηλώνοντας εκατομύρια χρόνια εξέλιξης του ανθρώπινου είδους.

Η τέχνη του κινηματογράφου διαθέτει έναν ακόμη "χρόνο". Σχεδόν όλες οι ταινίες στηρίζουν τη δομή τους στην αφήγηση μιας ιστορίας. Η αφήγηση αυτή εμπεριέχει μια χρονική ακολουθία. Ο τρόπος με τον οποίο η ακολουθία αυτή θα ξεδιπλωθεί φανερώνει ταυτόχρονα το πέρασμα του χρόνου. Ο πιο συνηθισμένος τρόπος αφήγησης στα κινηματογραφικά έργα είναι ο γραμμικός που φανερώνει ταυτόχρονα την αντίληψη ότι ο χρόνος κινείται γραμμικά. Υπάρχουν όμως και έργα που μέσω της δομής τους, αναδεικνύουν έναν χρόνο μη γραμμικό. Είναι δυνατόν ένα έργο να παρουσιάζει χρονικά πισωγυρίσματα αναπηδώντας από το παρόν στο παρελθόν κ.ο.κ. Συνήθως, η αναδρομή στο παρελθόν περιέχει στοιχεία που εξηγούν το παρόν στους θεατές. Μερικές φορές, όμως, οι αλλαγές

στο χρόνο της ταινίας δεν έχουν αποκρατικές συνδέσεις. Στις περιπτώσεις αυτές παρουσιάζεται μια διαφορετική αντίληψη του χρόνου η οποία συνδυάζεται, όπως θα φανεί πάρα κάτω, με έναν πιο υποκειμενικό ορισμό της πραγματικότητας.

Ο κινηματογράφος λειτουργεί σαν μια απόπειρα ερμηνείας του κόσμου και της πραγματικότητας, γιατί είναι η τέχνη που μπορεί να τα αναπαραστήσει καλύτερα και πειστικότερα συμπεριλαμβάνοντας τις διαστάσεις όχι μόνο του χώρου αλλά και του χρόνου. Η ίδια δηλαδή η φύση του κινηματογράφου, τεχνική και αφηγηματική, τον συνδέει συχνά με το ερώτημα του ορισμού της πραγματικότητας. Η δυνατότητά του να αναπαραστήσει πειστικά το χρόνο, τον χώρο και την κίνηση μέσα σ'αυτόν, μετατρέπει αυτόματα οποιαδήποτε ταινία, ανεξάρτητα από το μύθο της, σε "αυθεντική" συχνά προσπάθεια του σκηνοθέτη να αναπαραστήσει και να ορίσει την πραγματικότητα.

Ο κινηματογράφος, όμως, δεν συνδέεται με το ερώτημα του ορισμού της πραγματικότητας μόνο μέσω των τεχνικών ιδιοτήτων του. Με βάση αυτές προσφέρεται να λειτουργήσει και σαν μια εικόνα-μεταφορά διαφόρων φιλοσοφικών θεωριών επί του θέματος. Ο τρόπος λειτουργίας του θυμίζει έντονα φιλοσοφικές θεωρίες και μεταφορές. Οι ίδιες οι ταινίες είναι δυνατόν άμεσα μέσω του σεναρίου και των διαλόγων να διερευνήσουν το θέμα αυτό. Έμμεσα, μέσω της δομής, της αισθητικής και της αφήγησης, μπορούν να αποτελέσουν ένα ζωντανό εικονογραφικό παράδειγμα μιας φιλοσοφικής θεωρίας περί της πραγματικότητας. Για παράδειγμα, η σπηλιά του Πλάτωνα έχει πολλά κοινά στοιχεία με την εμπειρία που έχει ο θεατής στην κινηματογραφική αίθουσα. Ο Πλάτωνας υποστήριξε ότι ο άνθρωπος δεν είναι δυνατόν να αντιληφθεί σωστά την πραγματικότητα εάν βασιστεί αποκλειστικά στις αισθήσεις του. Παρομοίωσε τους ανθρώπους με αιχμάλωτους σε μια υπόγεια σπηλιά, που δεμένοι και με την πλάτη τους στραμμένη σε μια φωτιά, αντικρίζουν μόνο τις σκιές των αντικειμένων στα τοιχώματα της σπηλιάς. Θεωρούν, δηλαδή, ότι η πραγματικότητα είναι αυτές οι σκιές. Εάν κάποιος από αυτούς απελευθερωνόταν και έβγαινε έξω από τη σπηλιά, θα ερχόταν για πρώτη φορά αντιμέτωπος με τον πραγματικό κόσμο. Με τη μεταφορά αυτή ο Πλάτωνας τόνισε τη σημασία

της αμφισβήτησης και της φιλοσοφικής σκέψης. Υποστήριξε ότι ο άνθρωπος θα ξεπεράσει τις ψευδαισθήσεις και θα φτάσει στην αλήθεια μόνο εάν στηριχτεί στο πνεύμα και στη σκέψη²⁰⁴. Είναι χαρακτηριστικό ότι η εικόνα-μεταφορά αυτή του Πλάτωνα φέρνει στο νου τη λειτουργία του κινηματογράφου. Με τον ίδιο τρόπο στην κινηματογραφική τέχνη ένα φως προβάλλει σκιές στην οθόνη της αίθουσας. Οι δε θεατές βρίσκονται στο σκοτάδι ακινητοποιημένοι, σε ένα βαθμό, στις θέσεις τους. Η παρομοίωση του Πλάτωνα και η εμπειρία της θέασης ενός κινηματογραφικού έργου έχουν πολλά κοινά σημεία με αποτέλεσμα ο κινηματογράφος να χρησιμοποιείται σαν ένα καλό σύγχρονο παράδειγμα αυτής της ιδέας.

Σε αντίθεση με τη σπηλιά του Πλάτωνα υποτίθεται ότι άνθρωποι που πάνε σινεμά έχουν συνείδηση ότι παρακολουθούν κάτι μη πραγματικό. Εγκαταλείποντας την αίθουσα-σπηλιά έρχονται σε επαφή ξανά με την πραγματικότητα²⁰⁵. Η σαγήνη, όμως, του κινηματογράφου, η ικανότητά του δηλαδή να δημιουργεί πειστική αναπαράσταση της πραγματικότητας, είναι τόσο ισχυρή που συχνά η προσομοίωση της πραγματικότητας μετατρέπεται στο μυαλό των θεατών σε πραγματικότητα. Ο θεατής μπορεί εύκολα να μη δεχτεί ως αληθινό έναν ήρωα που πετάει. Από την άλλη όμως, είναι πιθανό να αποδεχτεί τα κινηματογραφικά στερεότυπα για τη "χρυσή εποχή" της αμερικάνικης αθωότητας και ευημερίας της δεκαετίας του '50 που παρουσιάζουν και επαναλαμβάνουν πολλά κινηματογραφικά έργα. Πολλές φορές ασκείται κριτική στον κινηματογράφο γιατί δημιουργεί τόσο πειστική αναπαράσταση και ερμηνεία της πραγματικότητας, που μπορεί τελικά να επηρεάσει τους θεατές του για το τι είναι πραγματικότητα. Φαίνεται συνεπώς, ότι ο κινηματογράφος λόγω της λειτουργίας του, της τεχνικής του φύσης αλλά και της ικανότητάς του να δημιουργεί εικονικές πραγματικότητες είναι μια τέχνη που εύκολα μπορεί να συνδεθεί με το ερώτημα του ορισμού και της αντίληψης της πραγματικότητας.

Πολλές ταινίες είτε μέσω της υπόθεσης τους, είτε χάρη στη δομή και στον τρόπο αφήγησης

204. Falzon Ch., 2002, σσ. 13-25

205. Falzon Ch., 2002, σσ. 13-25

που χρησιμοποιείται σ'αυτές, αντανακλούν φιλοσοφικές μεταφορές που σχετίζονται με το ερώτημα για τον ορισμό της πραγματικότητας. Οι ταινίες του Cronenberg αναφέρονται στο θέμα αυτό μέσω της υπόθεσης, της δομής και της αφήγησής τους αντικατοπτρίζοντας διάφορες φιλοσοφικές θεωρίες. Στο έργο του σε μεγάλο βαθμό και ανάλογα με την περίοδο στην οποία ανήκει, είναι δυνατόν να ανακαλύψει κανείς κυρίως δύο απόψεις σε σχέση με αυτό το φιλοσοφικό ζήτημα. Κατά την πρώτη περίοδο, όπου όπως έχει ήδη ειπωθεί, ο θεματικός πυρήνας είναι το ανθρώπινο σώμα, η απάντηση στο ερώτημα του ορισμού της πραγματικότητας είναι και πάλι το σώμα. Ο άνθρωπος, δηλαδή, αντιλαμβάνεται και ορίζει τον εξωτερικό κόσμο, την πραγματικότητα, μέσω του σώματός του. Στο δεύτερο κομμάτι της κινηματογραφικής του καριέρας ο σκηνοθέτης περνά από το σώμα στο πνεύμα. Εκεί, αμφισβητείται εάν το σώμα και κυρίως οι αισθήσεις μπορούν να λειτουργήσουν σαν ένας αξιόπιστος οδηγός για την απόκτηση γνώσης για τον κόσμο και την πραγματικότητα. Η αλλαγή αυτή, δηλαδή, στα ενδιαφέροντα του σκηνοθέτη συμβαδίζει ίσως με μια αλλαγή στις φιλοσοφικές απόψεις του σκηνοθέτη.

Τα έργα της πρώτης περιόδου του Cronenberg, όπως διαπιστώθηκε ήδη, προβάλλουν θέματα που συνδέονται άμεσα με το σώμα. Παρά ταύτα, το θέμα του ορισμού της πραγματικότητας φαίνεται να τον απασχολεί σε δεύτερο επίπεδο σε δύο κυρίως έργα: στο *Videodrome* και στο *Naked Lunch*. Κοινό χαρακτηριστικό των δύο αυτών ταινιών είναι ότι μεγάλο μέρος τους είναι αφιερωμένο σε σκηνές φανταστικές που μπορούν να ερμηνευτούν ως παραισθήσεις των ηρώων. Συχνά, πολλά κινηματογραφικά έργα μέσω της αντιπαράθεσης της φαντασίας (=του μη πραγματικού) με το πραγματικό επιχειρούν έναν επαγωγικό ορισμό του πραγματικού²⁰⁶. Και αν στο *Naked Lunch* και το *Videodrome* συναντάται κυρίως η εικόνα-μεταφορά του άνθρωπου-ζώου και του άνθρωπου-μηχανή αντιστοίχως, η αντιπαράθεση της παραισθήσης με την πραγματικότητα επιτρέπει ταυτόχρονα να

206. Για παράδειγμα ταινίες που διαπραγματεύονται το παιχνίδι ανάμεσα στο όνειρο ή την εικονική πραγματικότητα και την πραγματικότητα επιχειρούν μια τέτοια προσέγγιση του θέματος. Σε αυτή την κατηγορία, όπως θα φανεί και παρακάτω ανήκει το *Matrix*, το *The Thirteenth Floor* αλλά και οι ταινίες του Cronenberg *eXistenZ* και *Spider*.

διερευνηθεί το φιλοσοφικό ερώτημα περί πραγματικότητας.

Και στα δύο έργα κάποιος εξωτερικός παράγοντας, το κατσαριδοκτόνο ναρκωτικό στο *Naked Lunch*, το τηλεοπτικό σήμα στο *Videodrome*, μετατρέπουν την αντίληψη της πραγματικότητας. Ο Cronenberg δεν σηματοδοτεί με κάποιο αισθητικό²⁰⁷ τρόπο την παραίσθηση, όπως γίνεται παραδοσιακά στον κινηματογράφο. Έτσι, αυτό μπλέκει την πραγματικότητα με τη φαντασία πιο αποτελεσματικά. Ο θεατής δεν μπορεί αμέσως να ξεχωρίσει τις σκηνές των παραισθήσεων, με αποτέλεσμα να τις αποδέχεται αρχικά ως μέρος της πραγματικότητας του έργου. Έτσι, ενισχύεται η αφηγηματική δύναμη των φανταστικών σκηνών. Η σύγχυση της πραγματικότητας και της φαντασίας, που επιτυγχάνεται με αυτό τον τρόπο, λειपुरγει πιο γόνιμα στη συζήτηση περί ορισμού της πραγματικότητας. Με μια πρώτη ματιά, οι εκτεταμένες παραισθήσεις που εμφανίζονται στα δύο έργα υποδηλώνουν ότι ο άνθρωπος δεν μπορεί να αποδεχτεί αμέσως ό,τι βλέπει ως πραγματικό. Οι αισθήσεις (το σώμα), συνεπώς, δεν μπορούν να οδηγήσουν τον άνθρωπο στην κατανόηση του κόσμου. Τα έργα αυτά όμως προχωρούν παραπέρα συνδέοντας την παραίσθηση με τη φυσιολογία του σώματος. Η τηλεόραση και το ναρκωτικό αντιστοίχως προκαλούν μια σωματική μετάλλαξη η οποία με τη σειρά της ενεργοποιεί την παραίσθηση, επηρεάζει δηλαδή τον ορισμό της πραγματικότητας. Στο κεφάλαιο ο άνθρωπος- μηχανή αναλύθηκε διεξοδικότερα πώς κατά τον Cronenberg η οθόνη της τηλεόρασης γίνεται μέρος του ματιού, της ανθρώπινης οπτικής, μετατρέποντας τον σύγχρονο άνθρωπο σε άνθρωπο-μηχανή. Στο *Videodrome* τονίζεται η επιρροή της τηλεόρασης στην αντίληψη της πραγματικότητας. Πρόκειται για ένα θέμα κυρίως κοινωνιολογικό το οποίο, όμως, μπορεί να αποτελέσει τμήμα της ευρύτερης φιλοσοφικής συζήτησης περί ορισμού της πραγματικότητας. Κάποιος θα μπορούσε να ερμηνεύσει ολόκληρο το έργο σαν μια παραίσθηση του πρωταγωνιστή. Σύμφωνα με αυτή την ιδέα, οι σωματικές μεταλλάξεις, που το έργο παρουσιάζει, δεν πραγματοποιούνται ποτέ αλλά απλώς αποτελούν μέρος των αρρωστημένων φαντασιώσεων του ήρωα.

207. Έναρξη και κλείσιμο της φανταστικής σκηνής με dissolve, ειδικά φίλτρα που κάνουν πιο μαλακή και θαμπή την εστίαση της εικόνας, έντονα πλούσια χρώματα κτλ.

Η άποψη αυτή αποδυναμώνει το έργο αρκετά και του στερεί ένα μέρος του νοήματός του. Ακόμα, όμως, και εάν μια τέτοια ερμηνεία γίνει αποδεκτή η μετάλλαξη του σώματος στο *Videodrome* εξακολουθεί να υπάρχει. Όταν ο Max πληροφορείται ότι έχει εκτεθεί σε ένα "ειδικό" σήμα, του εξηγούν ότι το *Videodrome* έχει δημιουργήσει έναν όγκο στον εγκέφαλο του. Ακόμα και αν όλες οι υπόλοιπες μεταλλάξεις είναι μόνο αποτέλεσμα παραισθήσεων, ο όγκος στο εγκέφαλο αποτελεί από μόνος του μια σημαντική αλλαγή στη φυσιολογία του σώματος. Η αφήγηση επιτρέπει να εννοηθεί ότι ο όγκος αυτός δεν προκαλεί μόνο παραισθήσεις αλλά δίνει τις εντολές για να ξεκινήσουν οι αλλαγές στη φυσιολογία του σώματος. Στην ταινία αυτή το σώμα μεταλλάσσεται ενσωματώνοντας τη μηχανή (την τηλεόραση, το βίντεο, το όπλο) και αλλάζοντας, αλλάζει ταυτόχρονα και την αντίληψη της πραγματικότητας.

Αντίστοιχα και στο *Naked Lunch* οι παραισθήσεις εμφανίζονται μετά από μια σωματική μεταβολή. Μπορεί η σωματική μετάλλαξη να μην είναι στο ίδιο βαθμό εικονογραφημένη και άμεσα εμφανής όπως στο *Videodrome* αλλά αυτό δε σημαίνει ότι δεν υφίσταται. Το ναρκωτικό (εδώ, η ουσία για την εξολόθρευση κατσαριδών) αλλάζει τη χημεία του σώματος, προκαλώντας έστω και προσωρινά μια σωματική μετάλλαξη. Φαίνεται, συνεπώς, ότι στα έργα αυτά το σώμα ορίζει την πραγματικότητα. Εφόσον ο άνθρωπος αντιλαμβάνεται την πραγματικότητα μέσω του σώματός του όταν το σώμα αλλάξει, μετατρέπεται και η πραγματικότητα. Ο Cronenberg, άλλωστε, εξηγεί ξεκάθαρα την άποψή του επί του θέματος : *Στηρίζουμε την αντίληψη της πραγματικότητας στο σώμα μας. Με το να επηρεάζουμε το σώμα μας είτε μέσω της τηλεόρασης είτε μέσω ναρκωτικών αλλάζουμε την πραγματικότητα* ²⁰⁸.

Στο θεωρητικό σχήμα, που φαίνεται από τα λόγια αλλά και τα έργα της πρώτης περιόδου του σκηνοθέτη, η μορφή του ανθρώπου, το σώμα του, ορίζει την αντίληψη της πραγματικότητας. Για τον Cronenberg, το γεγονός ότι ο άνθρωπος έχει συγκεκριμένο ύψος, δύο μάτια, τέσσερα άκρα κτλ είναι καθοριστικό για την άποψη που έχει για τον κόσμο. Στο *The Fly*²⁰⁹ υπάρχει η χαρακτηριστική σκηνή

208. Rodley Ch., 1992, σ. 145

που μεταφέρει την ιδέα αυτή του σκηνοθέτη. Ο Seth, ο άνθρωπος-μύγα, κρέμεται ανάποδα από το ταβάνι απολαμβάνοντας μια ανεστραμμένη εικόνα του κόσμου. Η σωματική μετάλλαξη του δίνει τη δυνατότητα να αποκτήσει μια νέα και διαφορετική αντίληψη της πραγματικότητας.

Με την ιδέα ότι το ανθρώπινο σώμα ορίζει την πραγματικότητα εξασφαλίζεται κάποια αντικειμενικότητα. Εφόσον όλοι οι άνθρωποι διαθέτουν λίγο-πολύ την ίδια φυσιολογία αντιλαμβάνονται την ίδια πραγματικότητα²¹⁰. Η έννοια της αντικειμενικότητας σε σχέση με την πραγματικότητα ενισχύεται και από τη δομή και την αισθητική των έργων. Η γραμμική εξέλιξη του μύθου δεν διαστρεβλώνεται από τις σκηνές των παραισθήσεων. Όσο και αν είναι αισθητικά ακραίες, αυτές οι φαντασιώσεις, υποτάσσονται στην αφήγηση και βοηθούν στην εξέλιξη της. Επιπλέον, τα έργα διατηρούν την τυπική τριμερή δομή, σύμφωνα με την οποία στο πρώτο μέρος παρουσιάζονται οι ήρωες, στο δεύτερο εμφανίζεται το πρόβλημα και στο τρίτο επέρχεται μία κάποια λύση του. Σε έναν κόσμο φαντασιώσεων και παραισθήσεων, όπου η παραισθήση μάλιστα δεν σηματοδοτείται αισθητικά ως είθισται, ο θεατής μπορεί εύκολα να αντιληφθεί την εξέλιξη της υπόθεσης του έργου διατηρώντας σχεδόν σε όλη τη διάρκειά του μια αίσθηση διαύγειας που εξυπηρετεί την ιδέα της αντικειμενικής πραγματικότητας ²¹¹. Ο Cronenberg κατά την πρώτη περίοδο της καριέρας του χρησιμοποιεί το σώμα σαν ένα μέτρο βάσει του οποίου κρίνεται το πραγματικό και το αντικειμενικό.

Τα έργα της δεύτερης περιόδου επικεντρώνονται στο πνεύμα αφήνοντας το σώμα στο παρασκήνιο. Μαζί με την αλλαγή αυτή του ενδιαφέροντος προκύπτει νέα προβληματική, η οποία αφορά κυρίως το ζήτημα της ατομικής ταυτότητας (που αναλύθηκε στο προηγούμενο κεφάλαιο) και το ζήτημα του ορισμού της πραγματικότητας. Το *eXistenZ* και το *Spider* είναι δύο ταινίες που σε μεγάλο βαθμό αντιπαραθέτουν τη φαντασία με την πραγματικότητα όπως έκαναν άλλωστε και το

209. βλ.το κεφάλαιο Ο άνθρωπος-Ζώο

210. Η ιδέα του Cronenberg ότι όλοι οι άνθρωποι είναι προγραμματισμένοι λόγω της κοινής φυσιολογίας τους να αντιλαμβάνονται τον κόσμο με τον ίδιο τρόπο αντανακλά την φιλοσοφική θεωρία του Kant.(Falzon Ch., 2002, σσ. 40-43)

211. Αντίστροφα, στο *eXistenZ* και στο *Spider* όπου, όπως θα φανεί παρακάτω, η πραγματικότητα είναι υποκειμενική η ανατροπή της γραμμικής αφήγησης και της δομής κατορθώνουν να ενισχύσουν την ιδέα της υποκειμενικής πραγματικότητας.

Videodrome και το *Naked Lunch*. Κάποιος θα μπορούσε να ισχυριστεί ότι ο Cronenberg στο *Existenz* και το *Spider* εικονογραφεί τις απόψεις φιλοσόφων όπως ο Πλάτωνας και ο Descartes, καθώς στα έργα της δεύτερης περιόδου προβάλλει το πνεύμα. Οι θεωρίες των δύο φιλοσόφων δεν δέχονται το σώμα (τις αισθήσεις) ως ασφαλές μέσο με το οποίο ο άνθρωπος μπορεί να γνωρίσει τον κόσμο, την πραγματικότητα. Αντίστροφα, προκρίνουν το πνεύμα ως το μέσο για τη σωστή απάντηση στο ερώτημα του ορισμού της πραγματικότητας. Με μια πρώτη ματιά τα δύο προαναφερόμενα έργα του Cronenberg φαίνεται να αντανακλούν πολύ πετυχημένα τις ιδέες αυτές στο σενάριο και τη δομή τους. Η περαιτέρω ανάλυση θα αναδείξει, ωστόσο, ότι ο Cronenberg ξεπερνά τα όρια αυτών των θεωριών, καταλήγοντας ότι η πραγματικότητα είναι δύσκολο να οριστεί ακόμα και μέσω της σκέψης και του πνεύματος και ότι σε μεγάλο βαθμό είναι υποκειμενική.

Οι δύο φιλοσοφικές υποθέσεις του Πλάτωνα και του Descartes έχουν ένα κοινό παρονομαστή. Αμφισβητούν ότι οι αισθήσεις και οι εμπειρίες του ανθρώπου μπορούν να ορίσουν την πραγματικότητα²¹². Η εικόνα- μεταφορά του Πλάτωνα που αφορά τη σπηλιά αναλύθηκε παραπάνω. Ο Descartes χρησιμοποιεί με αντίστοιχο τρόπο το όνειρο. Διατυπώνει την εξής ερώτηση: *πώς είναι δυνατόν να διακρίνει κάποιος το όνειρο από την πραγματικότητα; Εφόσον είναι τόσο δύσκολο να είναι κανείς σίγουρος ότι δεν ονειρεύεται βασισμένος στις αισθήσεις του, δεν μπορεί να γνωρίζει μέσω αυτών ποια είναι η πραγματικότητα*²¹³. Ένας πιθανός αντίλογος στην μεταφορά του Descartes είναι ότι ακόμα και στην περίπτωση του ονείρου ο άνθρωπος ονειρεύεται εικόνες που έχουν κάποια, έστω και μακρινή, σύνδεση με την πραγματικότητα. Και σε αυτό το ερώτημα ο Descartes θέτει την ακόλουθη υπόθεση: *εάν, όμως, υπάρχει κάποια εξωτερική δύναμη, ένας δαίμονας (ή στην πιο σύγχρονη εκδοχή του ένας τρελός επιστήμονας) ο οποίος μπορεί να δημιουργήσει στον άνθρωπο ψεύτικα ερεθίσματα τότε καμία εικόνα που έχει ο άνθρωπος δεν θα είναι αληθινή. Σε μια τέτοια*

212. Falzon Ch., 2002, σ. 25

213. Falzon Ch., 2002, σ. 26

περίπτωση πώς είναι δυνατόν ο άνθρωπος να αποδεσμευτεί από την πλάνη και να γνωρίσει την πραγματικότητα ;²¹⁴ Και ο Descartes, δηλαδή, όπως ο Πλάτωνας, θεωρεί ότι η λογική και το πνεύμα μπορούν να βοηθήσουν τον άνθρωπο να γνωρίσει τουλάχιστον κάποιες βασικές αλήθειες, σε σχέση με την πραγματικότητα. Ένα άλλο κοινό στοιχείο που μοιράζονται οι δύο θεωρίες είναι η ιδέα ότι με τη γνώση και τον ορισμό της πραγματικότητας επέρχεται ένα είδος απελευθέρωσης. Επιπλέον, σύμφωνα με τις θεωρήσεις των δύο αυτών φιλοσόφων, φαίνεται ότι παρά τις πλάνες στις οποίες μπορεί να υποπέσει ο άνθρωπος υπάρχει η δυνατότητα για ένα αντικειμενικό και αληθινό ορισμό της πραγματικότητας. Ο Descartes, όμως, μπορεί, ίσως, να θεωρηθεί ότι πηγαίνει ένα βήμα παραπέρα, αμφισβητώντας όχι μόνο τον γύρω κόσμο αλλά και την ίδια την ανθρώπινη μορφή. Στη δική του φιλοσοφική υπόθεση ο άνθρωπος μπορεί να είναι οτιδήποτε (ένας απλός εγκέφαλος για παράδειγμα) που ονειρεύεται ότι είναι άνθρωπος.

Η αμφισβήτηση των αισθήσεων ως μέσο ορισμού της πραγματικότητας, το βασικό κοινό στοιχείο του Πλάτωνα και του Descartes, εμφανίζεται συχνά στον κινηματογράφο χάρη στην ίδια του την τεχνική φύση αλλά και στην υπόθεση και τη δομή διαφόρων ταινιών. Το *eXistenZ* ασχολείται με την εικονική πραγματικότητα όπως το *Matrix* και το *The Thirteenth Floor*. Τα έργα αυτά επιχειρούν να ορίσουν το πραγματικό και το πώς αυτό γίνεται αντιληπτό ακολουθώντας μια επαγωγική μέθοδο. Περιγράφοντας μια ψευδή πραγματικότητα και προσπαθώντας να την διαφοροποιήσουν από την πραγματικότητα προσφέρουν στον θεατή θεωρίες για τον ορισμό της. Το *Matrix* και το *The Thirteenth Floor*, όπως θα φανεί στη συνέχεια, απηχούν σε μεγάλο βαθμό τις φιλοσοφικές εικόνες και θεωρίες του Descartes και του Πλάτωνα, κυρίως στο σενάριο και στους διάλογους τους. Το *eXistenZ* όμως, κατορθώνει να παρουσιάσει την προβληματική αυτή όχι μόνο μέσω του σεναρίου του αλλά και βάσει της δομής και της αισθητικής του με αποτέλεσμα να ξεπερνά την απλή αναφορά στις θεωρίες αυτές.

Το *Matrix* (Wachowski A., Wachowski L, 1999), το πρώτο έργο της τριλογίας ²¹⁵ των

214. Falzon Ch., 2002, σ. 28

αδελφών Wachowski αφιερώνει μεγάλο μέρος της συνολικής διάρκειάς του στον ορισμό της εικονικής πραγματικότητας. Ο ήρωας ζει σε έναν κόσμο παρόμοιο με τον σημερινό. Γρήγορα όμως, τον προσεγγίζει μια ομάδα επαναστατών που επιχειρεί να τον πείσει ότι ο κόσμος στον οποίο ζει είναι μια εικονική πραγματικότητα, κατασκευασμένη από μηχανές ώστε να κρατούν τους ανθρώπους υπόδουλους. Του προσφέρουν τη δυνατότητα να επιλέξει ανάμεσα σε ένα κόκκινο και ένα μπλε χάπι: ή θα Ξυπνήσει από τον κόσμο της εικονικής πραγματικότητας και θα στραφεί ενάντια στις μηχανές ή θα συνεχίσει την ζωή του Ξεχνώντας την συνάντησή τους. Παίρνοντας το κόκκινο χάπι που του δίνουν, ο ήρωας ανακαλύπτει την αλήθεια και ενώνεται με τους επαναστάτες στον πόλεμο για την απελευθέρωση του ανθρώπινου είδους από τη φυλακή των μηχανών.

Από τη σύντομη αυτή περιγραφή της υπόθεσης του έργου εύκολα μπορεί να καταλάβει κανείς ότι το Matrix, με πρόσχημα την εικονική πραγματικότητα, υποστηρίζει ότι ο άνθρωπος δεν μπορεί να βασιστεί στις αισθήσεις του για να διακρίνει το ψευδές ή το φανταστικό από το πραγματικό. Κατορθώνει, δηλαδή, να συνοψίσει την κεντρική ιδέα των θεωριών των δύο φιλοσόφων που αναλύθηκαν παραπάνω. Η εικονική πραγματικότητα παρουσιάζεται σαν μια φυλακή του μυαλού που οι αισθήσεις δεν μπορούν να ανιχνεύσουν. Χαρακτηριστική είναι η σκηνή όπου σε ένα πολυτελές εστιατόριο της εικονικής πραγματικότητας ο προδότης των επαναστατών γεύεται ηδονικά μια μπριζόλα, δηλώνοντας ότι παρόλου που Ξέρει ότι δεν υπάρχει αυτό το φαΐ, οι αισθήσεις του δεν παύουν να το απολαμβάνουν. Ή ακόμη η σκηνή όπου, ο Neo μπαίνει για πρώτη φορά εν γνώσει του σε μια εικονική πραγματικότητα και παρόλα αυτά αγγίζει τα έπιπλα προσπαθώντας μέσω της αφής να ξεχωρίσει το ψευδές από το πραγματικό. Φυσικά αποτυγχάνει. Σε αυτή τη σκηνή ο Μορφέας τον ρωτάει: *Τι είναι τελικά πραγματικό; Και συνεχίζει ισχυριζόμενος ότι εάν το πραγματικό είναι αυτό που κάποιος βλέπει, γεύεται, αγγίζει και γενικά αισθάνεται τότε πραγματικό είναι τα ηλεκτρικά σήματα*

215. Και τα άλλα δύο έργα της τριλογίας (The Matrix Reloaded-2003, The Matrix Revolutions -2003) διαδραματίζονται σε μεγάλο βαθμό στο χώρο της εικονικής πραγματικότητας. Το παιχνίδι, όμως, ανάμεσα στο φανταστικό και το πραγματικό, το οποίο είναι ενδεικτικό για το θέμα του ορισμού της πραγματικότητας, εμφανίζεται κυρίως στην πρώτη ταινία.

όπως αυτά

*ερμηνεύονται από τον
ανθρώπινο εγκέφαλο.*

Εκτός, όμως,
από αυτή τη βασική
ιδέα η ταινία αυτή



περιλαμβάνει και

Ο Neo αγγίζει τα έπιπλα προσπαθώντας μέσω της αφής να αντιληφθεί την εικονική
πραγματικότητα.

διάφορα επιμέρους στοιχεία των εικόνων του Πλάτωνα και του Descartes. Για παράδειγμα, στο έργο η εικονική πραγματικότητα συνδέεται με ένα είδος αιχμαλωσίας. Οι άνθρωποι είναι δέσμιοι μιας ψευδούς πραγματικότητας, του *matrix*, που έχουν δημιουργήσει οι μηχανές. Ενώ το μυαλό τους παραμένει απασχολημένο μέσα στην εικονική πραγματικότητα, το σώμα τους παρέχει ενέργεια στις μηχανές. Ο Μορφέας, ένας από τους ήρωες του έργου εξηγεί ότι *το matrix είναι ο κόσμος που έχει τραβηχτεί πάνω από τα μάτια των ανθρώπων για να τους κρύψει την αλήθεια. Είναι η φυλακή που δεν μπορεί κανείς να μυρίσει, να γευτεί ή να αγγίξει. Μια φυλακή για το μυαλό.* Ο ήρωας του Matrix Neo, όταν διαλέγει να πάρει το κόκκινο χάπι απελευθερώνεται από τα δεσμά της εικονικής πραγματικότητας και ενώνεται με τους επαναστάτες και μαχητές ενάντια στις μηχανές. Δηλαδή, η εικονική πραγματικότητα του Matrix έχει την ίδια λειτουργία με τις σκιές στα τοιχώματα της σπηλιάς του Πλάτωνα. Από την άλλη πλευρά, οι μηχανές έχουν αντικαταστήσει τον κακό δαίμονα του Descartes που ξεγελά τον άνθρωπο προκαλώντας του ψευδή ερεθίσματα. Οι δύο αυτοί φιλόσοφοι υποστηρίζουν ότι η αμφισβήτηση που προκύπτει από τη φιλοσοφική σκέψη, οδηγεί στην αναζήτηση της αλήθειας, στη γνώση και στην απελευθέρωση του ανθρώπου. Αντίστοιχα, το κόκκινο χάπι του Matrix συμβολίζει την απόφαση του ήρωα να αμφισβητήσει όσα βλέπει και θεωρεί αυτονόητα, ώστε να αποκτήσει γνώση και να ελευθερωθεί από τις ψευδαισθήσεις.

Οι σκηνοθέτες του έργου είχαν σαφή επίγνωση ότι το σενάριο τους συνόψιζε τις

φιλοσοφικές αυτές ιδέες. Για το λόγο αυτό, υπάρχουν συχνές έμμεσες αναφορές στις συγκεκριμένες φιλοσοφικές παρομοιώσεις. Στους διάλογους η εικονική πραγματικότητα παρομοιάζεται με ένα πειστικό όνειρο. Στην προσπάθεια να του εξηγήσει τι είναι το matrix, ο Μορφέας ρωτάει τον Neo εάν ποτέ είχε το συναίσθημα ότι δεν γνωρίζει εάν είναι Ξύπνιος ή ονειρεύεται. Στην αρχή του έργου η Trinity παραγγέλλει στον Neo να ακολουθήσει το λευκό κουνέλι. Αργότερα, ο Μορφέας του λέει ότι θα αισθάνεται σαν την Αλίκη και ότι εάν διαλέξει το κόκκινο χάπι θα του δείξει πόσο βαθιά είναι η τρύπα του κουνελιού. Στα δύο αυτά σημεία το Matrix παραπέμπει στο βιβλίο του Lewis Carroll *Η Αλίκη στην χώρα των θαυμάτων*. Στο βιβλίο οι περιπέτειες της μικρής Αλίκης, μέσα στη φωλιά του κουνελιού, είναι το όνειρο του μικρού κορπιού. Μέσα από τις έμμεσες αυτές αναφορές το *Matrix* σηματοδοτεί για άλλη μια φορά τη σχέση της εικονικής πραγματικότητας με το όνειρο. Εξάλλου, δεν είναι τυχαία η επιλογή του ονόματος Μορφέας για τον αρχηγό των επαναστατών και καθοδηγητή του Neo²¹⁶. Για την ελληνική μυθολογία ο Μορφέας (= αυτός που δίνει μορφές, σχήματα) είναι ο θεός των ονείρων. Οι σκηνοθέτες-σεναριογράφοι επέλεξαν το συμβολικό αυτό όνομα για τον άνθρωπο που θα βγάλει τον ήρωα έξω από το όνειρο και θα τον εισαγάγει στην πραγματικότητα. Το *Matrix* συνδέοντας το όνειρο με την εικονική πραγματικότητα αναφέρεται στο φιλοσοφικές θεωρίες του Descartes.

Το *Matrix* συζητά το θέμα του ορισμού της πραγματικότητας κυρίως χάρη στο σενάριο και τους διάλογους του. Μόνο στα πρώτα 15 λεπτά η δομή της ταινίας δημιουργεί μια σύγχυση φαντασίας και πραγματικότητας η οποία εξυπηρετεί τη φιλοσοφική αυτή συζήτηση. Το έργο ξεκινά από την περιγραφή της ζωής του ήρωα μέσα στην εικονική πραγματικότητα. Ο ίδιος και οι θεατές αγνοούν ότι το κομμάτι αυτό δεν αντιστοιχεί στην πραγματικότητα του έργου αλλά στο "φανταστικό" τμήμα του.

Παρά ταύτα οι σκηνοθέτες έχουν επιλέξει μια αισθητική και ένα είδος δομής που στην ουσία

216. Το όνομα Neo δεν είναι ούτε αυτό μια τυχαία επιλογή ονόματος. Ο ήρωας ονομάζεται "νέος" και παρουσιάζεται σαν ένας μεσσίας στη μυθολογία του έργου. Είναι ο μοναδικός που έχει τη δύναμη και τις ικανότητες να φέρει τη νίκη των ανθρώπων επί των μηχανών. Οι σκηνοθέτες -σεναριογράφοι επέλεξαν ονόματα ελληνικά για τους ήρωες τους με σαφή επίγνωση της συμβολικής τους σημασίας.

σηματοδοτεί στους θεατές ότι κάτι το παράδοξο, το μη πραγματικό συμβαίνει.

Αναφερόμενη και σε αυτό το σημείο στην εικόνα-μεταφορά του Descartes, η ταινία παρουσιάζει τον Neo σε κατάσταση διαρκής αμφιβολίας εάν είναι Ξύπνιος ή εάν κοιμάται. Στην πρώτη σκηνή φαίνεται να κοιμάται στο γραφείο του μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή του όπου τρεμοπαίζει ένα μήνυμα από την Trinity. Ο Neo αναρωτιέται πώς αυτό είναι δυνατόν να συμβαίνει. Το συνατό χτύπημα στην πόρτα μοιάζει όχι μόνο να τον Ξαφνιάζει αλλά και να τον Ξυπνάει. Όταν γυρίσει το κεφάλι του στην οθόνη το μήνυμα της Trinity έχει χαθεί, οδηγώντας ταυτόχρονα τον θεατή αλλά και τον ήρωα στο συμπέρασμα ότι ο Neo απλώς ονειρευόταν. Όταν, όμως, η συνάντηση του με την Trinity πραγματοποιηθεί, ο ήρωας και ο θεατής αναγκάζεται να αναθεωρήσει και να δεχτεί ότι η πρώτη σκηνή δεν ήταν όνειρο αλλά πραγματικότητα. Το τέλος της σκηνής όμως, με το Ξυπνητήρι που χτυπάει και τον Neo που Ξυπνάει, δημιουργεί εκ νέου αμφιβολίες για το τι είναι πραγματικό και τι είναι όνειρο. Το παιχνίδι αυτό επαναλαμβάνεται αρκετές φορές κατά το πρώτο μέρος. Για να είναι σίγουροι οι σκηνοθέτες ότι ο θεατής θα αντιληφθεί το υπονοούμενο, η ίδια ιδέα επαναλαμβάνεται δύο φορές στα λόγια του Neo και του Μορφέα: "*Ονειρεύτηκες ποτέ ένα τόσο ζωντανό όνειρο ώστε όταν Ξύπνησες να μην ήσουν σίγουρος πια για το τι είναι αληθινό και τι είναι όνειρο;*" Η δυσκολία της διάκρισης πραγματικού και φανταστικού δεν εμφανίζεται μόνο στους διάλογους του έργου και στην υπόθεσή του αλλά σε αυτά τα πρώτα δεκαπέντε λεπτά ο θεατής *βιώνει* αυτή την σύγχυση χάρη στη δομή του έργου. Το παιχνίδι αυτό και ο αποπροσανατολισμός του θεατή λήγουν όταν ο Neo έρχεται σε επαφή με την πραγματικότητα. Από κει και πέρα το Matrix γίνεται Ξεκάθαρο και φαίνεται να υπονοεί ότι εάν κάποιος γνωρίσει την αλήθεια, η διάκριση πια πραγματικού\ μη πραγματικού είναι εύκολη και δεδομένη.

Αν και υπάρχουν πολλές αναφορές στον Descartes η ταινία δεν εκμεταλλεύεται όσο θα μπορούσε την προβληματική που προκύπτει από τη φιλοσοφική του υπόθεση. Στοιχεία της θεωρίας, όπως η παρομοίωση της εικονικής πραγματικότητας με το όνειρο, η σκέψη και η γνώση ως

απελευθέρωση, η σατανική εξωτερική δύναμη που μπορεί να ξεγελά τον άνθρωπο σε σχέση με τη φύση της πραγματικότητας, είναι όλα παρόντα. Το *Matrix*, όμως, αποδεικνύεται σχετικά συντηρητικό καθώς θεωρεί αυτονόητο ότι υπάρχουν άνθρωποι έξω από την εικονική πραγματικότητα. Στο προηγούμενο κεφάλαιο²¹⁷ συζητήθηκε ότι το σώμα, η μνήμη, η αίσθηση της προσωπικής συνέχειας αποτελούν σημαντικά στοιχεία της ατομικής ταυτότητας. Στο *Matrix*, η εικονική πραγματικότητα στην ουσία δεν ανατρέπει κανένα από αυτά τα στοιχεία. Η μορφή των ηρώων παρουσιάζει ελάχιστες διαφορές στον πραγματικό κόσμο από την εικόνα που είχαν φανταστεί για τον εαυτό τους. Ακόμα και αν διένυσαν μεγάλο μέρος της ζωής τους μέσα σε έναν ψευδή κόσμο, με αποτέλεσμα οι μνήμες τους να είναι επιπλαστές, η αίσθηση της προσωπικής συνέχειας δεν φαίνεται να διακόπτεται. Το *Matrix*, για να διατηρήσει τους έντονους ρυθμούς μιας ταινίας δράσης, αποσιωπά τα ενδιαφέροντα αυτά ζητήματα που θα μπορούσαν να εμφανιστούν βάσει της υπόθεσής του έργου. Το αποτέλεσμα είναι ότι επιτρέπει στους ήρωες να διαθέτουν την ίδια ατομική ταυτότητα μέσα και έξω από την εικονική πραγματικότητα. Κατά τον Descartes η μορφή του ανθρώπου δεν είναι απαραίτητως δεδομένη. Ακόμα και αυτή μπορεί να είναι ένα στοιχείο φανταστικό, κάτι που το άτομο ονειρεύτηκε. Το *The Thirteenth Floor* διαπραγματεύεται καλύτερα, μάλλον, την ιδέα αυτή. Εκεί παρουσιάζονται επάλληλες εικονικές πραγματικότητες. Υπάρχουν όντα που ζουν σε ένα κόσμο εικονικής πραγματικότητας χωρίς να έχουν επίγνωση ότι είναι απλά προγράμματα ενός τεράστιου υπολογιστή. Οι ίδιοι, το σώμα και το πνεύμα τους, ο κόσμος τους, ολόκληρη η πραγματικότητά τους, είναι ένα παιχνίδι σε έναν υπολογιστή. Σύμφωνα με το έργο αυτό όχι μόνο ο εξωτερικός κόσμος αλλά και ο ίδιος ο άνθρωπος και η μορφή του μπορούν να τεθούν υπό αμφισβήτηση, όπως άλλωστε υποστηρίζει και ο Descartes.

Το *Matrix* και το *The Thirteenth Floor* συζητούν το θέμα της εικονικής πραγματικότητας και κατά συνέπεια το ζήτημα του ορισμού της πραγματικότητας κυρίως σε επίπεδο σεναρίου. Το *eXistenZ*, όμως, ενσωματώνει τα φιλοσοφικά ερωτήματα όχι μόνο στο σενάριο αλλά και στη δομή

217. Παιχνίδια του μυαλού: 1. Η Ατομική Ταυτότητα

του. Για να το επιτύχει αυτό ο Cronenberg εκμεταλλεύεται την ικανότητα του κινηματογράφου να λειτουργεί ως αναπαράσταση της πραγματικότητας και να ενσωματώνει την έννοια του χρόνου.

Ανατρέποντας τη γραμμική αφήγηση και τη συνήθη δομή που έχει ένα κινηματογραφικό έργο, ωθεί τους θεατές να βιώσουν την αμφισβήτηση των αισθήσεων και της εμπειρίας ως μέσο για τη διάκριση φανταστικού\πραγματικού κατά την παρακολούθηση της ταινίας του. Αν και το *eXistenZ* έχει το ίδιο θέμα με το *Matrix* και το *Thirteenth Floor*, την εικονική πραγματικότητα, αποδεικνύεται πιο ακραίο και μεστό νοημάτων, περνώντας τους προβληματισμούς του όχι μόνο μέσω των διαλόγων αλλά και στη σύνθεσή του με αποτέλεσμα να είναι ιδιαίτερα ανησυχητικό για τους θεατές.

Ο Cronenberg στο *eXistenZ*, όπως έχει ήδη αναφερθεί, εγκαταλείπει το σώμα ως το κεντρικό άξονα της θεματολογίας του. Το αποτέλεσμα είναι το σώμα, που σε άλλα έργα προβάλλεται σαν το θεμέλιο της ανθρώπινης ύπαρξης και το μέτρο μέσα από το οποίο διαπιστώνεται η αλήθεια των πραγμάτων, εδώ να αδυνατεί να ορίσει την πραγματικότητα²¹⁸. Όπως στα άλλα έργα εικονικής πραγματικότητας έτσι και στη συγκεκριμένη ταινία οι αισθήσεις, το ανθρώπινο σώμα, αδυνατούν να κάνουν διάκριση ανάμεσα στην εικονική πραγματικότητα, το παιχνίδι, και την αλήθεια. Ο Ted, στο πρώτο του ταξίδι στο παιχνίδι, αγγίζει το σώμα του και λει ότι αισθάνεται κανονικά, ακριβώς όπως στην πραγματικότητα. Όταν επιστρέφει στην υποτιθέμενη πραγματικότητα, οι αισθήσεις του του δημιουργούν την εντύπωση ότι βρίσκεται σε έναν ψεύτικο κόσμο. Όπως ο Neo στο *Matrix*, ο Ted αγγίζει τα έπιπλα, χαϊδεύει τις επιφάνειες, χωρίς όμως να μπορεί να βεβαιωθεί μέσω της αφής εάν έχει επιστρέψει στην πραγματικότητα ή όχι. Αργότερα ο Ted προσπαθεί να πείσει την Allegra ότι βρίσκονται ακόμα μέσα στο παιχνίδι. Και ο ίδιος όμως δεν μπορεί να είναι εντελώς σίγουρος. Η πραγματικότητα και το παιχνίδι είναι πια αδύνατο να διακριθούν.

Στο *The Thirteenth Floor* και το *Matrix* έρχεται κάποια στιγμή μέσα στο έργο όπου η υπόθεση ξεκαθαρίζει και η πραγματικότητα είναι διακριτή και για τους ήρωες και για τους θεατές. Το *eXistenZ*

218. Rodley Ch., 1992, σ. 145 και Grunberg S., 2006, σ.70

λειτουργεί αντίστροφα. Όσο το έργο προχωράει η πραγματικότητα και το φανταστικό συγχωνεύονται ολοένα και περισσότερο, καθιστώντας αδύνατη για τους χαρακτήρες αλλά και για τους θεατές τη διάκριση. Όπως το *Matrix* έτσι και το *eXistenZ* ξεκινάει με μια σκηνή η οποία στη συνέχεια του έργου αποδεικνύεται μη πραγματική. Ο θεατής έχει συνηθίσει να δέχεται ως πραγματική την εισαγωγική σκηνή των κινηματογραφικών έργων. Συνήθως, μέσα στα πρώτα λεπτά της ταινίας κτίζεται ο κόσμος του έργου, οι κανόνες με τους οποίους αυτός λειτουργεί, και εισάγονται οι κεντρικοί χαρακτήρες. Όταν επέρχεται μια ανατροπή σε αυτό που ο θεατής θεώρησε αυτόματα σαν το "πραγματικό" κόσμο της ταινίας, τότε η δομή του έργου συντελεί στην αίσθηση του αποπροσανατολισμού του. Η σύγχυση αυτή είναι μεγαλύτερη στο *eXistenZ* για δύο κυρίως λόγους. Καταρχάς στο συγκεκριμένο έργο, η ανατροπή αυτή έρχεται πολύ αργότερα και ακολουθείται από μια σειρά επάλληλες τέτοιου είδους ανατροπές χωρίς ποτέ να ξεκαθαρίζεται τι είναι τελικά πραγματικό και τι το παιχνίδι. Έπειτα, η κάθε ανατροπή της πραγματικότητας, συνδυάζεται από μια ανατροπή της ατομικής ταυτότητας των χαρακτήρων του έργου.

Η δομή της ταινίας στηρίζεται σε μια επανάληψη που θα μπορούσε να πραγματοποιείται επ' άπειρον. Κάθε φορά που η πραγματικότητα αποδεικνύεται πλαστική, οι ήρωες βρίσκονται σε μία νέα πραγματικότητα που μένει να αποδειχτεί εάν είναι αληθινή ή όχι. Η τελευταία σκηνή του έργου, άλλωστε, αποδεικνύει τη δυνατότητα αυτή και δημιουργεί την ανάλογη σύγχυση. Ένας από τους χαρακτήρες ρωτάει: "*Πείτε μου την αλήθεια! Είμαστε ακόμα μέσα στο παιχνίδι,*" Η ταινία τελειώνει και το ερώτημα παραμένει ανοικτό και αναπάντητο για τους χαρακτήρες της και προπάντων για τους θεατές, αποδεικνύοντας ότι ο ορισμός της πραγματικότητας δεν είναι εφικτός. Αυτές οι επάλληλες ανατροπές δημιουργούν το αίσθημα του αποπροσανατολισμού και της σύγχυσης στο θεατή. Η κάθε αλλαγή αμφισβητεί και ορίζει κάθε φορά από την αρχή το χώρο και το χρόνο στον οποίο υποτίθεται ότι εξελίσσεται η ταινία. Η ταινία ξεκινάει σε ένα παρεκκλήσι, σε μια εποχή σαφώς μελλοντική καθώς η τεχνολογία είναι σαφώς πιο προχωρημένη και διαφορετική από αυτή της εποχής μας. Παρά ταύτα

εάν κάποιος ήταν υποχρεωμένος να τοποθετήσει μέσα στο χρόνο τον κόσμο του *eXistenZ* θα έλεγε ότι ο κόσμος αυτός είναι λίγο μόνο πιο μπροστά από τη σύγχρονη εποχή. Όταν οι ήρωες βρίσκονται για πρώτη φορά στην εικονική πραγματικότητα, η τεχνολογία εμφανίζεται ακόμα πιο προηγμένη σηματοδοτώντας μια κοινωνία ακόμα πιο προωθημένη στο χρόνο. Αντίστροφα, προς το τέλος του έργου, όταν κάθε επίπεδο "πραγματικότητας" αρχίζει να καταρρέει, η τεχνολογία μοιάζει ολοένα και πιο κοντά στη σύγχρονή μας και η κοινωνία η οποία περιγράφεται φαίνεται σχεδόν σημερινή. Αντίστοιχα, σε κάθε ανατροπή αλλάζει και ο χώρος όπου η ιστορία διαδραματίζεται. Το αρχικό παρεκκλήσι μετατρέπεται σε σαλέ, σε ξενοδοχείο, σε εργοστάσιο για να καταλήξει σε μια εκκλησία που θυμίζει τον πρώτο χώρο αλλά είναι σαφώς διαφορετική. Στο έργο φαίνεται το πώς η έννοια της πραγματικότητας χαρακτηρίζεται κυρίως από τον χρόνο και τον χώρο και ότι η ανατροπή της σημαίνει την ταυτόχρονη αναίρεση των διαστάσεων αυτών.

Ο δεύτερος λόγος για τον οποίο το αίσθημα του αποπροσανατολισμού είναι ιδιαίτερα έντονο στο *eXistenZ* είναι οι διαρκείς αλλαγές στις οποίες υπόκειται η ατομική ταυτότητα των χαρακτήρων του έργου. Η αλλαγή της πραγματικότητας συνοδεύεται από την αλλαγή της ατομικής ταυτότητας των ηρώων, όπως αναλύθηκε και στο προηγούμενο κεφάλαιο²¹⁹. Στο σημείο αυτό το *eXistenZ* διαφοροποιείται σημαντικά από τις υπόλοιπες ταινίες εικονικής πραγματικότητας όπου ακόμα και όταν το σώμα αλλάζει σε ένα βαθμό, η ταυτότητα των χαρακτήρων παραμένει ίδια. Το *Matrix*, όπως ειπώθηκε και παραπάνω, αποδεικνύεται ιδιαίτερα συντηρητικό σε αυτό το θέμα. Τα πρόσωπα του έργου αυτού μένουν ίδια μέσα και έξω από την εικονική πραγματικότητα. Το *eXistenZ* δημιουργεί επάλληλες πραγματικότητες και επάλληλους ρόλους για τους χαρακτήρες του, θέτοντας το ακόλουθο ερώτημα το οποίο συνδέεται στενά με τη φιλοσοφία του Descartes: *Εφόσον δεν υπάρχει τρόπος να διακριθεί το όνειρο από την πραγματικότητα πώς μπορεί να είναι κάποιος σίγουρος ότι έχει συγκεκριμένη μορφή και ότι διαθέτει ορισμένη ταυτότητα;* Το *eXistenZ* αντί να χρησιμοποιήσει την

219. Παιχνίδια του Μυαλού: 1. Η Ατομική Ταυτότητα

ατομική ταυτότητα των ηρώων του σαν μια "άγκυρα", σαν ένα σημείο προσανατολισμού των θεατών μέσα στο χάος της πολλαπλής καταστρατήγησης της πραγματικότητας, με την κατάλυσή της επιπεινεί τη σύγχυση και τη ρευστότητα στο μύθο του έργου.

Η ταινία αυτή του Cronenberg ξεπερνά τις θεωρίες του Πλάτωνα και του Descartes και αμφισβητεί εάν είναι εφικτός ο ορισμός της πραγματικότητας γενικότερα. Η εικονική πραγματικότητα του *eXistenZ* αποδεικνύει ότι το σώμα και οι αισθήσεις δεν μπορούν να λειτουργήσουν σαν σίγουρος οδηγός για την κατάκτηση της γνώσης σε σχέση με τον κόσμο. Μια ιδέα που έρχεται σε μεγάλη αντίφαση με την "παντοδυναμία" του σώματος που χαρακτηρίζει τα έργα της πρώτης περιόδου. Σε αντίθεση, όμως, με τους φιλοσόφους που αναφέρθηκαν παραπάνω, στο *eXistenZ* ούτε το πνεύμα, ούτε η σκέψη μπορεί να λύσουν οριστικά το πρόβλημα της γνώσης της πραγματικότητας, η οποία δεν ορίζεται καθώς ήρωες και θεατές αποτυγχάνουν να τη διακρίνουν από τον φανταστικό κόσμο. Χάρη στο σενάριο του αλλά κυρίως χάρη στη δομή και την αφήγηση του, το έργο αυτό παραμένει ανοικτό σε πολλές και διαφορετικές ερμηνείες μεταφέροντας την έννοια μιας πραγματικότητας που δεν είναι εφικτό να οριστεί.

Εκτός από τα έργα, όπου το θέμα του ορισμού της πραγματικότητας αντιμετωπίζεται απευθείας από το σενάριο, υπάρχουν ταινίες που συζητούν το ίδιο θέμα κυρίως μέσω της δομής τους. Στο *eXistenZ* έγινε εμφανές ότι η σύγχυση ανάμεσα στο φανταστικό και το πραγματικό υπάρχει ταυτόχρονα σε επίπεδο σεναρίου αλλά και στην αφήγηση και τη δομή της ταινίας. Με αυτό τον τρόπο η δομή και η αφήγηση κατορθώνουν να στηρίξουν τις ιδέες του σεναρίου και να τις μεταφέρουν αποτελεσματικότερα στον θεατή. Υπάρχουν κινηματογραφικά έργα, που αν και η ιστορία που αφηγούνται έχει άλλο θέμα, διαπραγματεύονται σε βαθύτερο επίπεδο μέσω της δομής τους τον ορισμό της πραγματικότητας.

Σε αυτή την λογική περίπτωση λειτουργεί το *Spider*. Η υπόθεση του, η οποία περιγράφει την ψυχική ασθένεια ενός ατόμου, αν και μπορεί να περιέχει έμμεσες αναφορές σε σχέση με το θέμα της αντίληψης της πραγματικότητας, δεν συνδέεται άμεσα με αυτό. Ο τρόπος όμως με τον οποίο ο

Cronenberg επιλέγει να αφηγηθεί τη συγκεκριμένη ιστορία, φανερώνει ένα θεωρητικό σχήμα σε σχέση με το προκειμένο θέμα. Για να γίνει καλύτερα κατανοητό, πώς η δομή και η αφήγηση μιας ταινίας μπορεί να συντελέσουν στη συζήτηση περί ορισμού της πραγματικότητας, καλό είναι να παρατεθεί εδώ το παράδειγμα του David Lynch.

Όλα σχεδόν τα έργα²²⁰ του Lynch, ανεξάρτητα από το θέμα της υπόθεσης τους, μέσω των υπολοίπων στοιχείων τους αντανakλούν τις απόψεις του σκηνοθέτη για την πραγματικότητα. Ο τρόπος αφήγησης και η δομή των ταινιών του παρουσιάζει ένα εναλλακτικό χρόνο και μια πραγματικότητα που αποδεικνύεται σε μεγάλο βαθμό υποκειμενική. Το *Spider* χρησιμοποιεί τα ίδια περιπού μέσα με το ίδιο στόχο, όπως θα φανεί παρακάτω, χωρίς όμως να φτάνει τη συνέπεια των αισθητικών και τεχνικών επιλογών που πραγματοποιεί σε σχέση με το θέμα αυτό ο Lynch σε όλη την καριέρα του. Εξερευνώντας, ωστόσο, τα πιο "ακραία" παραδείγματα του *Lost Highway* (Lynch D., 1996) και του *Mulholland Drive* (Lynch D., 2001) θα γίνει αργότερα πιο εύκολο να συζητηθεί η τεχνική που ακολουθείται στο *Spider*.

Τα δύο αυτά έργα του Lynch είναι πολύ δύσκολο να ερμηνευτούν. Η εξιστόρηση της υπόθεσης τους προϋποθέτει ταυτόχρονα και κάποια προσωπική απόπειρα ερμηνείας της ταινίας. Η αφήγηση, και κατά συνέπεια η πραγματικότητα που παρουσιάζεται στις δύο αυτές ταινίες, είναι τόσο συγκεκριμένη ώστε εάν κάποιος επιχειρήσει να τις περιγράψει εξαναγκάζεται να καταφύγει σε μία εντελώς υποκειμενική εξιστόρηση του έργου. Είναι πραγματικά αξιοθαύμαστο ότι ο Lynch, ο οποίος φαίνεται να υποστηρίζει ότι ο ορισμός της πραγματικότητας είναι αποκλειστικά υποκειμενική υπόθεση, έχει κατορθώσει να υποχρεώσει τους θεατές να εφαρμόσουν τον άκρατο αυτό υποκειμενισμό και

220. Ο Lynch σπάνια ακολουθεί πλήρως τους κανόνες της αριστοτελικής αφήγησης και του γραμμικού χρόνου. Οι μοναδικές εξαιρέσεις είναι το *Straight Story* (2000) και το *Elephant Man* (1980), δύο έργα εμπνευσμένα από αληθινά γεγονότα τα οποία παρουσιάζουν μια πιο "αντικειμενική" και ρεαλιστική προσέγγιση ίσως ακριβώς επειδή σχετίζονται με κάποια πραγματική ιστορία. Ο δε τίτλος *Straight Story* πιθανώς να αποτελεί ένα λογοπαίγιο και υπονοούμενο του σκηνοθέτη. Εκτός του ότι είναι το επίθετο του πρωταγωνιστή (και του πραγματικού ανθρώπου του οποίου την ιστορία διηγείται η ταινία) λειτουργεί και σαν μία έμμεση αναφορά στη δομή και την αφήγηση της ιστορίας, που σε αντίθεση με τις περισσότερες του σκηνοθέτη είναι γραμμική, ευθεία, Ξεκάθαρη (straight).

στην ερμηνεία των ταινιών του. Ο στόχος αυτός επιτυγχάνεται κυρίως από την παρουσίαση ενός χρόνου μη γραμμικού, από μία αφήγηση η οποία δεν είναι συμβατικά αριστοτελική και από την καταστρατήγηση της έννοιας της ατομικής ταυτότητας. Ο σκηνοθέτης δηλαδή, απορρίπτει τους παραδοσιακούς τρόπους κινηματογράφησης και μαζί με αυτούς τη ξεκάθαρη και αντικειμενική πραγματικότητα, που συνήθως προβάλλει ο πιο εμπορικός (mainstream) κινηματογράφος.

Εάν κάποιος επιχειρούσε να περιγράψει την υπόθεση του *Lost Highway* απλά, αποφεύγοντας να δώσει τις προσωπικές του ερμηνείες για όσα συμβαίνουν, θα κατέληγε σε μια τέτοια περίπου περιγραφή:

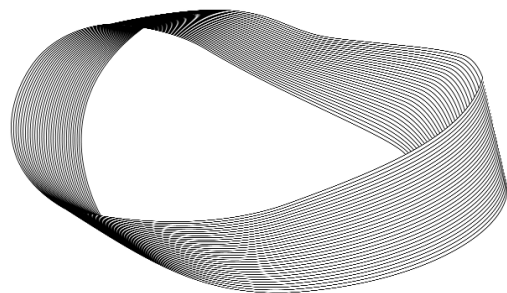
Ένας σαξοφωνίστας, ο Fred, νομίζει ότι η γυναίκα του τον απατά. Της κάνει ερωτήσεις, της τηλεφωνεί προσπαθώντας να την ελέγξει. Μυστηριώδεις βιντεοταινίες από κάποιον που έχει εισχωρήσει μυστικά στο σπίτι τους και τους έχει βιντεοσκοπήσει την ώρα που κοιμόντουσαν φτάνουν με το ταχυδρομείο. Η τελευταία από τις βιντεοκασέτες αυτές παρουσιάζει το πτώμα της γυναίκας του, Renee. Ο ίδιος ο Fred στέκεται πάνω από το πτώμα μέσα στα αίματα. Ο Fred κατηγορείται για το φόνο της και συλλαμβάνεται. Κλεισμένος στο κελί υφίσταται μια μεταμόρφωση και γίνεται ο νεαρός μηχανικός, Pete. Ο Pete δεν θυμάται τις τελευταίες μέρες της ζωής του και πώς κατέληξε στο κελί. Αφού βγει από τη φυλακή, επιστρέφει στο συνεργείο αυτοκινήτων όπου δουλεύει. Ένας από τους πελάτες του είναι ο επικίνδυνος γκάνγκστερ Mr Edie. Ο Pete ερωτεύεται την ερωμένη του Mr. Edie, την Alice. Ο Pete και η Alice ξεκινούν μια κρυφή ερωτική σχέση. Ο Edie το πληροφορείται και αρχίζει να απειλεί τον Pete. Η Alice προτείνει στον Pete να κλέψουν χρήματα και κοσμήματα από κάποιον γνωστό της, παραγωγό ταινιών πορνό, ώστε να έχουν τα μέσα να ξεφύγουν από τον προηγούμενο εραστή της. Όταν όμως διαπράξουν την ληστεία η Alice τον εγκαταλείπει και εκείνος μεταμορφώνεται και πάλι σε Fred.

Στο έργο όμως συμβαίνουν πολλά περισσότερα παράδοξα και ενδιαφέροντα από όσα αναδεικνύει αυτή η απλή περιγραφή. Καταρχάς, αξίζει να σημειωθεί ότι στο *Lost Highway* ο χρόνος δεν είναι γραμμικός. Με μια πρώτη ματιά κάποιος θα μπορούσε να υποστηρίξει ότι η αφήγηση της

ταινίας διανύει ένα κύκλο, τελειώνοντας με την σκηνή από την οποία άρχισε. Ο ήρωας Fred απαντά στο θυροτηλέφωνο του σπιτιού του, όπου κάποιος τον πληροφορεί ότι ο Dick Laurant (Mr. Edie) είναι νεκρός. Από το δρόμο ακούγονται ένα αυτοκίνητο που επιταχύνει και οι σειρήνες του περιπολικού. Στην αρχή, βέβαια, του έργου ο ήρωας δεν γνωρίζει ποιος είναι ο Dick, ούτε για ποιο λόγο έχει σημασία αυτή η πληροφορία. Αντίθετα, στην τελευταία σκηνή ο ίδιος ο ήρωας ο Fred μεταδίδει αυτή την πληροφορία μέσω του θυροτηλεφώνου στον εαυτό του που βρίσκεται ταυτόχρονα μέσα στο σπίτι. Φαίνεται, λοιπόν, ότι στο έργο ο χρόνος έχει διανύσει έναν πλήρη κύκλο. Εάν κάποιος επιχειρούσε να φανταστεί τι θα συνέβαινε μετά το τέλος της ταινίας, θα ήταν υποχρεωμένος να φανταστεί Ξανά από την αρχή όλα τα συμβάντα του έργου για να καταλήξει στο ίδιο σημείο.

Με μια δεύτερη προσεκτικότερη ματιά, ωστόσο, αποδεικνύεται ότι η δομή του έργου δεν είναι πλήρως κυκλική αλλά ότι στην ουσία πρόκειται για δύο συνεχόμενους κύκλους που σχηματίζουν ένα 8. Η ανάπτυξη του πρώτου κύκλου ξεκινάει με την αρχή της ταινίας. Στο σημείο που οι δύο κύκλοι διασταυρώνονται πραγματοποιείται η πρώτη μεταμόρφωση του Fred σε Pete. Ο δεύτερος κύκλος περιλαμβάνει τα γεγονότα της ζωής του Pete, τον έρωτα του με την Alice και την απόπειρα ληστείας. Γυρνώντας πίσω στο σημείο διασταύρωσης των κύκλων ο Pete γίνεται Ξανά Fred. Το υπόλοιπο του πρώτου κύκλου διανύεται και ο κύκλος ολοκληρώνεται με την τελευταία σκηνή που ήταν και η πρώτη. Η δομή της ταινίας θυμίζει έντονα το μαθηματικό

σχήμα και εύρημα που ονομάζεται *moebius*²²¹. Το σχήμα αυτό δημιουργεί ένα αντικείμενο που μοιάζει να διαθέτει μια μόνο επιφάνεια. Κατορθώνει δηλαδή, να ενώσει δύο επιφάνειες σε μία καταργώντας το όριο που υπάρχει ανάμεσα τους. Με τον ίδιο τρόπο οι δύο πραγματικότητες ενώνονται σε μία σε κάθε



Αναπαράσταση του σχήματος moebius

221. Herzonggerath B., 1999, <http://www.othervoices.org/1.3/bh/highway.html>

μεταμόρφωση του ήρωα. Σαν όριο ανάμεσα τους λειτουργεί η ατομική ταυτότητα. Όταν η έννοιά της καταλύεται με την μεταμόρφωση του Fred σε Pete και αντίστροφα, οι δύο πραγματικότητες συγχέονται.

Στο *Lost Highway* η αμφισβήτηση της δυνατότητας ορισμού της πραγματικότητας συνδέεται στενά με την αμφισβήτηση της ατομικής ταυτότητας. Όλοι σχεδόν οι χαρακτήρες του έργου αποτελούν μια πρόκληση στον ορισμό της ατομικής ταυτότητας και σε ακολουθία στον ορισμό της πραγματικότητας. Ο Mr. Edie είναι ταυτόχρονα και ο Dick Laurent. Στην περίπτωση αυτή ο χαρακτήρας διαθέτει δύο ονόματα. Το όνομα λειτουργεί σαν το πρώτο προσδιοριστικό της ατομικής ταυτότητας. Για παράδειγμα, στο *A History of Violence*, που αναλύθηκε στο προηγούμενο κεφάλαιο, ο κεντρικός ήρωας επιθυμώντας να δημιουργήσει μια άλλη ταυτότητα υιοθετεί ένα νέο όνομα. Ο Mr. Edie\ Dick Laurent, ως εγκληματίας που επιθυμεί να κρύψει τις παρανομίες του και να παραμείνει ασύλληπτος, έχει δημιουργήσει δύο ταυτότητες και δύο ονόματα. Οι θεατές είναι εύκολο να αποδεχτούν τη διπλή ταυτότητα του συγκεκριμένου χαρακτήρα, καθώς ο σκηνοθέτης τους παρέχει άμεσα μια λογική και οικεία εξήγηση. Αντίθετα, οι υπόλοιποι ήρωες του *Lost Highway* αποτελούν μια μεγαλύτερη πρόκληση για την έννοια της ατομικής ταυτότητας, καθώς συχνά παρουσιάζονται διπλοί



Η Patricia Arquette σε διπλό ρόλο στο *Lost Highway* του David Lynch



χωρίς να είναι δυνατόν να ερμηνευτεί ποτέ λογικά η διπλή φύση τους. Οι δύο γυναίκες του έργου ενσαρκώνονται από τη ίδια ηθοποιό, την Patricia Arquette η οποία ως Renee είναι μελαχρινή και ως Alice Ξανθιά. Δηλαδή, δύο διαφορετικοί χαρακτήρες η Renee και η Alice παρουσιάζονται να έχουν

εκπληκτικές σωματικές ομοιότητες. Καθώς το σώμα είναι ένα από τα στοιχεία ορισμού της ατομικής ταυτότητας το γεγονός ότι η ίδια ηθοποιός υποδύεται και τις δύο γυναίκες θέτει υπό αμφισβήτηση τη διάκρισή τους. Επιπλέον, οι δύο γυναίκες διαθέτουν την ίδια σχεδόν ηθική και μοιράζονται τον ίδιο ρόλο μέσα στο έργο. Και οι δύο λειτουργούν σαν μοιραίες γυναίκες. Άπιαστες και καταστροφικές για τον ήρωα Fred\ Pete. Αντίστροφα, οι ήρωες Pete και Fred δεν διαθέτουν καμία σωματική ομοιότητα. Φαίνεται, όμως, ο ένας να μετατρέπεται στον άλλο. Επιπλέον, από ένα σημείο και πέρα υπάρχει μια σύγχυση στις μνήμες τους. Μοιράζονται τέλος το ίδιο κίνητρο, τον ίδιο στόχο, την κατάκτηση της ίδιας γυναίκας. Αν και το σώμα, ως το εξωτερικό σύνορο της ατομικής ταυτότητας, διαφοροποιεί τους δύο αυτούς χαρακτήρες, η έλλειψη προσωπικής συνέχειας και η ίδια ηθική κατορθώνουν να καταλύσουν το όριο ανάμεσα στο Fred και τον Pete και να αμφισβητήσουν τον ορισμό της ατομικής ταυτότητας²²².

Υπάρχει, ωστόσο, ένας χαρακτήρας στο *Lost Highway*, ο οποίος λειτουργεί αποκλειστικά σχεδόν ως ένα οπτικό σύμβολο της κατάλυσης των ορίων και των διαστάσεων που συνήθως σηματοδοτούν την πραγματικότητα. Δεν είναι τυχαίο ότι ο χαρακτήρας αυτός εμφανίζεται χωρίς καμία ατομική ταυτότητα. Παρουσιάζεται περισσότερο σαν ένα υπερφυσικό ον και λιγότερο ως άνθρωπος. Ο χαρακτήρας αυτός δεν έχει όνομα, το πρώτο δηλαδή στοιχείο ταυτότητας. Επιπλέον, η εμφάνιση του με λευκό make up και ξυρισμένα φρύδια είναι αρκετά αλλόκοτη. Ο τρόπος με τον οποίο εμφανίζεται και εξαφανίζεται στις περισσότερες σκηνές του έργου δεν δικαιολογείται από την αφήγηση. Λειτουργεί σαν ένα φάντασμα το οποίο φεύγει από το προσκήνιο σαν να μην υπήρξε ποτέ εκεί από την αρχή. Η ικανότητα του αυτή προβάλλεται στην πρώτη εμφάνιση του στο έργο. Σε ένα πάρτι πλησιάζει τον Fred και τον ρωτάει εάν



Ο μυστηριώδης άνδρας ο οποίος καταλύει τους φυσικούς νόμους και την έννοια της ατομικής ταυτότητας στο *Lost Highway*

222. Stadler J., 2002, σ.26-30

θυμάται το γεγονός ότι έχουν Ξανασυναντηθεί. Όταν ο Fred του λέει ότι δεν το θυμάται εκείνος απαντά ότι είχαν βρεθεί στο σπίτι του Fred. Στη συνέχεια δε τον προκαλεί λέγοντάς του ότι είναι στο σπίτι του Fred εκείνη ακριβώς τη στιγμή. Του δίνει ένα τηλέφωνο και του ζητά να τηλεφωνήσει στο σπίτι του. Όταν ο Fred πραγματοποιεί το τηλεφώνημα στο σπίτι του, του απαντά ο άνθρωπος που είναι μπροστά του. Από αυτή τη σκηνή αποδεικνύεται ότι ο άνθρωπος αυτός κατορθώνει να παραβιάσει τις βασικές διαστάσεις της πραγματικότητας, το χώρο και το χρόνο. Μπορεί να είναι ταυτόχρονα σε δύο μέρη. Θα μπορούσε να ειπωθεί ότι η παρουσία του χαρακτήρα αυτού σηματοδοτεί την κατάλυση της πραγματικότητας. Ύστερα από τη σκηνή αυτή το *Lost Highway* γίνεται ολοένα πιο παράδοξο. Εάν κάποιος επέλεγε το να ερμηνεύσει σαν την φαντασίωση μιας σχιζοειδούς προσωπικότητας, του Fred, που δολοφονεί τη γυναίκα του από ζήλια, η σκηνή αυτή θα ήταν το πρώτο σημάδι της ρήξης με την πραγματικότητα. Από το σημείο αυτό αρχίζει η σύγχυση στο μυαλό του Fred και το παραλήρημα του, το οποίο είναι η ζωή του ως Pete και η ερωτική του σχέση με την Alice.

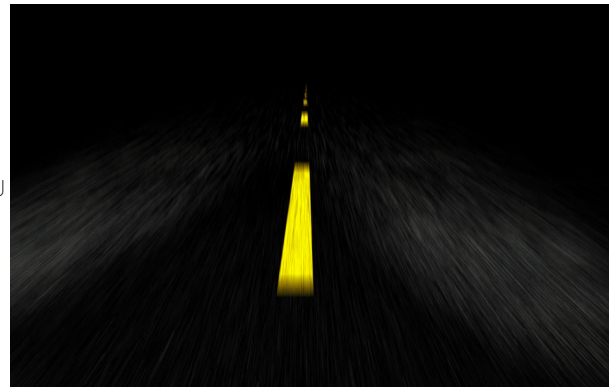
Η περίπλοκη δομή της ταινίας και οι μεταμορφώσεις των κεντρικών ηρώων δημιουργούν το αίσθημα του αποπροσανατολισμού στους θεατές. Στο αίσθημα αυτό συμβάλλουν οι διάλογοι, το μοντάζ και η γενικότερη αισθητική της ταινίας. Υπάρχουν μεγάλα κενά σιωπής όταν δύο πρόσωπα συνομιλούν. Το αποτέλεσμα είναι ότι οι διάλογοι ακούγονται αφύσικοι και βεβιασμένοι. Ο θεατής διαρκώς αναρωπιέται εάν οι ατάκες των χαρακτήρων κρύβουν κάποιο άλλο κρυφό νόημα. Τα ηχητικά κενά των διαλόγων θα μπορούσαν να μεταφραστούν οπτικά σε μια μαύρη οθόνη. Πραγματικά η ταινία περιλαμβάνει αρκετά στιγμιότυπα όπου ολόκληρο το πλάνο καλύπτεται από μαύρο, από ένα κενό. Το μοντάζ της ταινίας περιλαμβάνει μια σωρεία από αργά fade in \ fade out με αποτέλεσμα ο θεατής να έρχεται πολύ συχνά και για αρκετό χρονικό διάστημα αντιμέτωπος με μια μαύρη οθόνη. Παραδοσιακά στον κινηματογράφο το συγκεκριμένο εφέ μετάβασης χρησιμοποιείται με φειδώ και σηματοδοτεί το πέρασμα ενός σημαντικού χρονικού διαστήματος και ίσως την αλλαγή του χώρου. Συνήθως, όταν το εφέ είναι ιδιαίτερα αργό ο θεατής καταλαβαίνει ότι το χρονικό διάστημα που έχει μεσολαβήσει

ανάμεσα στις δύο σκηνές είναι ιδιαίτερα μεγάλο. Ο Lynch, όμως, χρησιμοποιεί αργά fade in\out με αρκετά μεγάλη συχνότητα σηματοδοτώντας μικρές και σε ένα βαθμό αδιευκρίνιστες αλλαγές στο χρόνο. Η μαύρη οθόνη που δημιουργεί το εφέ αυτό διακόπτει τη ροή της αφήγησης και δημιουργεί μια αίσθηση αποσπασματικότητας. Με αντίστοιχο τρόπο λειτουργεί και ο φωτισμός της ταινίας.

Σκοτεινοί χώροι δημιουργούν μαύρη οθόνη μέσα από την οποία άλλοτε ξεπροβάλλουν και άλλοτε εξαφανίζονται οι ήρωες. Ο φωτισμός αυτός δημιουργεί χώρους αδιευκρίνιστους. Ο θεατής

δυσκολεύεται να ορίσει στο μυαλό του τον χώρο μέσα στον οποίο κινούνται οι ήρωες. Ο Lynch έχει δημιουργήσει το οπτικό σύμβολο των διαρκών διακοπών στη ροή της αφήγησης, που επιτυγχάνεται με τα μέσα που αναλύθηκαν παραπάνω, και το

συμπεριλαμβάνει στην ταινία του. Στους τίτλους της αρχής και του τέλους αλλά και σε άλλα σημεία του έργου υπάρχει ένα πλάνο, το οποίο παρουσιάζει τις διακοπόμενες διαχωριστικές γραμμές του



δρόμου. Φαίνεται σαν κάποιο αυτοκίνητο να τρέχει πάνω στο δρόμο φωτίζοντάς τις με τα φώτα του. Ο

Το πλάνο που αποτελεί το οπτικό σύμβολο-μοτίβο του *Lost Highway* συμβολίζοντας τη διακεκομένη αφήγηση του έργου

δρόμος και οι γραμμές αυτές είναι ένα καλό σύμβολο της ροής της αφήγησης της ταινίας. Αντί όμως να διαθέτουν συνέχεια και ροή (όπως συνήθως είναι μια αφήγηση) παρουσιάζουν διαρκείς διακοπές.

Με τον τρόπο αυτό οι διάλογοι, ο φωτισμός, το μοντάζ σε συνάρτηση με το σενάριο και τη δομή της ταινίας κατορθώνουν να δημιουργήσουν μια εμπειρία σύγχυσης, αποπροσανατολισμού και αποσπασματικότητας για τους θεατές.

Ο Lynch υποστηρίζει ότι η πραγματικότητα δεν είναι πιο αντικειμενική από την φαντασίωση. Ο άνθρωπος δεν μπορεί να απομονώσει πλήρως όσα αντιλαμβάνεται για τον εξωτερικό κόσμο από τις ιδέες, την κουλτούρα του, τα συναισθήματα του και άλλα στοιχεία της ταυτότητας του. Κάθε φορά που προσπαθεί να ορίσει την πραγματικότητα, στην ουσία επιτυγχάνει μόνο μια προσωπική ερμηνεία

της²²³. Σύμφωνα με αυτή τη λογική τόσο η φαντασία όσο και η πραγματικότητα βρίσκονται στο μυαλό του υποκείμενου και για το λόγο αυτό η διάκρισή τους είναι τόσο δύσκολη. Ο ήρωας του *Lost Highway* διατυπώνει την ιδέα αυτή ξεκάθαρα στα λόγια του. Οι αστυνομικοί που έχει καλέσει να διερευνήσουν τις μυστηριώδεις κασέτες τον ρωτούν εάν ο ίδιος έχει video camera. Εκείνος απαντάει ότι δεν του αρέσουν οι κάμερες. Προτιμά να θυμάται τα πράγματα με το δικό του τρόπο και όχι απαραίτητα με τον τρόπο με τον οποίο έγιναν. Η μνήμη δηλαδή είναι και αυτή υποκειμενική και λειτουργεί σε μεγάλο βαθμό όπως η φαντασία. Ορμώμενη από ένα πραγματικό γεγονός κατασκευάζει δικές της εικόνες²²⁴. Δεν αποτελεί πραγματικότητα αλλά μια υποκειμενική ερμηνεία της πραγματικότητας. Εάν κάποιος αποδεχτεί τον ισχυρισμό αυτό είναι πολύ εύκολο να δεχτεί και ότι το άτομο ανά πάσα στιγμή επιχειρεί μια υποκειμενική ερμηνεία της πραγματικότητας και ότι ποτέ δεν μπορεί να δει την πραγματικότητα αντικειμενικά. Οι αισθήσεις του, οι εμπειρίες του, τα συναισθήματά του, όλα χρωματίζουν τον εξωτερικό κόσμο, την πραγματικότητα.

Ο Lynch αναλύει την ιδέα αυτή πιο διεξοδικά και με μεγαλύτερη ίσως επιτυχία στο *Mulholland Drive*. Στην ταινία αυτή υπάρχει το αντίστοιχο ανακάτεμα του χρόνου και της πραγματικότητας με τη φαντασία. Το έργο χωρίζεται σε επιμέρους μέρη. Στην περίπτωση αυτή όμως η αφήγηση δεν ακολουθεί κάποιο συγκεκριμένο σχήμα. Αντίθετα, το έργο πηδά από το παρελθόν στο παρόν και αντίστροφα χωρίς καν να σηματοδοτεί στον θεατή τη μετακίνηση αυτή μέσα στο χρόνο. Με τον ίδιο τρόπο άλλωστε, κινείται από το φανταστικό στο πραγματικό. Όλα τα πρόσωπα του έργου εμφανίζονται με διπλές ταυτότητες σηματοδοτώντας και εδώ δύο πραγματικότητες. Μόνο μετά την πλήρη θέαση του έργου είναι δυνατή -σε ένα βαθμό τουλάχιστον- η αποκατάσταση της χρονικής ακολουθίας της αφήγησης αλλά και της πραγματικότητας του έργου. Γενικά, η εμπειρία της θέασής του συνοδεύεται από το αίσθημα του αποπροσανατολισμού και της αποσπασματικότητας που χαρακτηρίζει και το *Lost Highway*, με αποτέλεσμα να προβάλλεται πάλι μια πραγματικότητα

223. Falzon Ch., 2002, σσ. 42-44

224. Παρακάτω θα αποδειχτεί ότι ο Cronenberg εφαρμόζει την ίδια ιδέα στις αναμνήσεις του ήρωα του Spider. Οι μνήμες του αποδεικνύονται ολόένα και σε μεγαλύτερο βαθμό φανταστικές.

υποκειμενική και δυσδιάκριτη από τη φαντασία. Το νέο στοιχείο στο έργο αυτό, σε σχέση με το *Lost Highway*, είναι ότι ο Lynch χρησιμοποιεί τον ίδιο τον κινηματογράφο σαν μια μεταφορά του τρόπου αντίληψης της πραγματικότητας εκμεταλλευόμενος τα γενικά χαρακτηριστικά της κινηματογραφικής τέχνης, όπως εξηγήθηκε στην αρχή του κεφαλαίου. Με τον τρόπο αυτό το *Mulholland Drive* μετατρέπεται αρχικά σε ένα αυτο-αναφορικό σχόλιο πάνω στον κινηματογράφο και στη συνέχεια πάνω στον ορισμό της πραγματικότητας.

Στο *Mulholland Drive* υπάρχει μια σκηνή η οποία λειτουργεί σαν το κλειδί και σαν σύνοψη για το πώς ο Lynch χρησιμοποιεί την ταινία αυτή για να εκφράσει τις απόψεις του σε πρώτο επίπεδο σχετικά με τη φύση του κινηματογράφου και σε δεύτερο επίπεδο σε σχέση με τον τρόπο αντίληψης της πραγματικότητας από τον άνθρωπο. Πρόκειται για την ιδιαίτερα έντονη και χαρακτηριστική σκηνή που διαδραματίζεται στο *Club Silencio*. Δύο γυναίκες επισκέπτονται το *Club Silencio*, όπου γίνεται ένα παράδοξο σόου. Ο παρουσιαστής εξηγεί ότι το club δεν έχει μπάντα και ότι όλα είναι προ-

ηχογραφημένα. Όλα είναι μια κασέτα. Δεν υπάρχουν όργανα, δεν υπάρχει ορχήστρα. Όλα είναι μια ψευδαισθήση. Ο παρουσιαστής του σόου επανειλημμένα προειδοποιεί ότι όλα είναι προ-

ηχογραφημένα. Παρά ταύτα, οι θεατές (όχι μόνο της παράστασης μέσα στο έργο αλλά και οι θεατές του ίδιου του *Mulholland Drive*) ξεγελιούνται όταν βλέπουν τον τρομπετίστα στη σκηνή ή την γυναίκα που τραγουδάει. Οι



Ο τρομπετίστας του Club Silencio στο *Mulholland Drive* αποδεικνύει για άλλη μια φορά ότι το club δεν διαθέτει ορχήστρα και ότι όλα είναι ηχογραφημένα.

αισθήσεις βλέπουν τον τρομπετίστα να κινεί τα δάκτυλα του πάνω στο όργανο και τα χείλη της κοπέλας να ανοιγοκλείνουν. Ταυτόχρονα, ακούν τον αντίστοιχο ήχο και φτάνουν στο "αυθαίρετο" συμπέρασμα ότι ο τρομπετίστας παίζει μουσική και ότι η κοπέλα τραγουδάει. Όσες φορές και εάν ο θεατής προειδοποιηθεί ότι το *Club Silencio* δεν διαθέτει ορχήστρα θα σοκάρεται όταν η κοπέλα λιποθυμεί και η φωνή της εξακολουθεί να αντηχεί στην αίθουσα. Εάν οι αισθήσεις και το πνεύμα παρερμηνεύουν τον φυσικό κόσμο, ακόμα και ύστερα από σαφή αντίθετη προειδοποίηση, πώς μπορεί ο άνθρωπος να στηριχτεί σε αυτές για τον ορισμό της πραγματικότητας;

Εάν κάποιος θεατής επιχειρήσει να ανασυνθέσει με γραμμική και αιτιολογική σειρά την ιστορία του έργου θα διαπιστώσει ότι αυτό αποτελείται κυρίως από δύο μέρη. Το ένα είναι αφιερωμένο στη φαντασίωση της Diane/ Betty. Το δεύτερο ιστορεί την πραγματική ερωτική σχέση των Diane/ Betty και Rita/ Camilla. Υπάρχουν, ωστόσο, δύο σκηνές που δεν μοιάζει να ανήκουν

πουθενά. Στην πρώτη δύο άνδρες κάθονται σε ένα κατάστημα αλυσίδας εστιατορίων. Ο ένας διηγείται στον άλλο το όνειρο του. Περιγράφει ότι οι δύο τους βρίσκονταν σε αυτό ακριβώς το κατάστημα και ότι μετά βγήκαν έξω και πήγαν στο πίσω μέρος του όπου συνάντησαν ένα πολύ



Ο άνδρας με το τραμπυλικό (;) πρόσωπο στη σκηνή του καφέ στο *Mulholland Drive*

τρομακτικό άνθρωπο. Αποφασίζουν λοιπόν, να κάνουν ό,τι γινόταν στο όνειρο. Εδώ ο Lynch, δημιουργεί μια εκπληκτικά τρομακτική σκηνή από το τίποτα. Οι δύο άνδρες βγαίνουν έξω, στρίβουν και αργά προσεγγίζουν το πίσω μέρος του καταστήματος. Ο θεατής νοιώθει τον φόβο τους να

μεγαλώνει σε κάθε βήμα που κάνουν. Πίσω από τον τελευταίο τοίχο αποκαλύπτεται ένας άνδρας με μακριά μαλλιά και βρώμικο πρόσωπο. Ο ένας από τους δύο αρχικούς συνομιλητές, ο άνδρας που διηγείτο το όνειρο, παθαίνει καρδιακή συγκοπή και πεθαίνει. Εάν κάποιος σκεφτεί ψύχραιμα τη σκηνή αυτή θα ανακαλύψει ότι στην ουσία τίποτα το τρομακτικό δεν συμβαίνει. Ο Lynch κατορθώνει να δημιουργήσει την αίσθηση του τρόμου ενισχύοντας το αίσθημα της αγωνιώδους προσμονής στους θεατές. Δημιουργώντας προσδοκίες για κάτι το ιδιαίτερα τρομακτικό μέσα από την αφήγηση του ονείρου προκαλεί το αίσθημα της αγωνίας. Επιπλέον, η κίνηση της κάμερας που προσεγγίζει σταδιακά και αργά κάθε γωνία του τοίχου υιοθετώντας πλήρως την οπτική γωνία του τρομοκρατημένου άνδρα, επιτείνει την ένταση. Σε κάθε στροφή ο θεατής περιμένει να αντιμετωπίσει το "τέρας" του ονείρου και τελικά διαψεύδεται, με αποτέλεσμα η ένταση διαρκώς να αυξάνεται. Ο χειρισμός αυτός της κάμερα είναι οικείος στον θεατή από τις ταινίες τρόμου και συνδυάζεται με την αποκάλυψη του τέρατος. Στην τελική στροφή η Ξαφνική εμφάνιση του "τρομακτικού" ανθρώπου προκαλεί το σκίρτημα των θεατών στις θέσεις τους. Ο χώρος πίσω από τη καφετέρια είναι απόλυτα συνηθισμένος. Το δε τέρας μοιάζει σαν έναν βρώμικο άστεγο. Τα συναισθήματα, όμως, που έχουν προκληθεί με την έναρξη της σκηνής και ο τρόπος κινηματογράφησης έχουν μετατρέψει ένα καθημερινό στιγμιότυπο σε μια σκηνή τρόμου.

Η δεύτερη σκηνή που μοιάζει να μην συνδέεται με άμεσο τρόπο με το μύθο του υπόλοιπου έργου είναι κωμική. Και σε αυτή την περίπτωση το συμβάν που περιγράφεται δεν είναι καθόλου αστείο. Ο τρόπος, όμως, με τον οποίο παρουσιάζεται το μετατρέπει τελικά σε κωμικό. Ο θεατής χαλαρώνει από την αρχή της σκηνής και μπαίνει σε κωμική διάθεση καθώς παρακολουθεί δύο άνδρες να γελάνε συζητώντας κάποιο περιστατικό. Ο ένας από αυτούς, όμως, σκοτώνει τον δεύτερο για να πάρει κάποια τηλεφωνική ατζέντα. Αν και το περιστατικό στιγμιαία χαλάει την ανάλαφρη ατμόσφαιρα, το γέλιο επανέρχεται καθώς στην δολοφονία αυτή τελικά όλα πάνε στραβά. Όταν ο δολοφόνος προσπαθεί να βάλει το πιστόλι στα χέρια του θύματος, ώστε να θεωρηθεί ο θάνατός του αυτοκτονία, το όπλο εκपुरσοκροτεί, διαπερνά τους τοίχους την πολυκατοικίας και χτυπάει μια γυναίκα

που βρίσκεται στο παρα-διπλανό διαμέρισμα. Από το σημείο αυτό, το ένα ατύχημα ακολουθεί το άλλο. Ο δολοφόνος αναγκάζεται να σκοτώσει άλλα δύο άτομα και να ξεφύγει τρέχοντας καθώς αρχίζει να χτυπά ο συναγερμός. Στοιχεία, όπως η αντίδραση του δολοφόνου σε κάθε κακοτυχία, η εμφάνιση της γυναίκας -θύματος (το ντύσιμό της και το πάχος της) αλλά και οι διαρκείς αναποδιές κατορθώνουν να μετατρέψουν τη δολοφονία τριών ατόμων σε ένα κωμικό συμβάν.

Πολλοί θεατές ενδεχομένως αναρωτιούνται γιατί το *Mulholland Drive* εμπεριέχει τις δύο αυτές σκηνές, οι οποίες δεν συντελούν στην εξέλιξη του μύθου και δεν μοιάζει να συνδέονται με την κεντρική ιστορία του έργου. Η ύπαρξη όμως αυτών των σκηνών, αποδεικνύει ότι το έργο του Lynch κινείται ταυτόχρονα σε δύο επίπεδα. Από τη μία αφηγείται την εξής τραγική ερωτική ιστορία ανάμεσα σε δύο γυναίκες:

Η Camilla ερωτεύεται τον σκηνοθέτη Adam και εγκαταλείπει τη φίλη και ερωμένη της Diane για να τον παντρευτεί και να ζήσει μαζί του. Τρελή από ζήλια η Dianne πληρώνει έναν επαγγελματία δολοφόνο για να σκοτώσει την Camilla. Αφού το έγκλημα συντελεστεί, η Dianne νοιώθει τύψεις και είναι δυστυχής. Ονειρεύεται μια ιστορία στην οποία γνωρίζει και ερωτεύεται την Camilla από την αρχή. Τελικά, οι ενοχές της την οδηγούν σε αυτοκτονία.

Σε δεύτερο, όμως, επίπεδο το *Mulholland Drive* είναι ένα σχόλιο πάνω στον κινηματογράφο, στη φαντασία και στην πραγματικότητα. Για το λόγο αυτό άλλωστε, η ιστορία διαδραματίζεται στο Los Angeles, τη βάση των κινηματογραφικών εταιριών και περιέχει μια σειρά από σκηνές (audition για ηθοποιούς, συνάντηση παραγωγών, κινηματογραφικά γυρίσματα κτλ.) που σχετίζονται με τον τρόπο παραγωγής ταινιών. Είναι, επίσης, χαρακτηριστικό το πώς η παραγωγή ταινιών στο Hollywood θυμίζει μαφιόζικη επιχείρηση όπου σκοτεινοί τύποι και "αφεντικά" προωθούν συγκεκριμένους ανθρώπους και ελέγχουν τις ταινίες με εκβιασμούς και τα χρηματισμούς. Μέσα στο κλίμα αυτό ο Lynch σπίνει τις δύο αυτές σκηνές παραδίδοντας σκηνοθετικά μαθήματα για το πώς δημιουργείται το *suspense* (η αγωνία) ή το γέλιο στους θεατές. Αποδεικνύει, δηλαδή, ότι τα ίδια τα γεγονότα έχουν μικρή σημασία, αλλά ο

τρόπος που τα παρουσιάζει κανείς τα κάνει αστεία ή τρομακτικά. Μέσω του *Mulholland Drive* ο Lynch συζητά τον τρόπο με το οποίο λειτουργεί ο κινηματογράφος ως εμπορικό προϊόν αλλά και ως τέχνη.

Ταυτόχρονα η ταινία παρομοιάζει τον κινηματογράφο με την φαντασία και τον αντιπαραθέτει με την πραγματικότητα. Παραπάνω, αναφέρθηκε ότι ο κινηματογράφος λόγω της τεχνικής του φύσης και της αναπαραστατικής του ικανότητας συνδέεται εύκολα με τη φιλοσοφική συζήτηση περί ορισμού της πραγματικότητας. Επιπλέον, συχνά ο κινηματογράφος ονομάζεται μηχανή κατασκευής ονείρων. Το όνειρο, δε, είναι ένα από τα στοιχεία που φιλόσοφοι όπως ο Descartes χρησιμοποιούν για να αμφισβητήσουν τη δυνατότητα ορισμού της πραγματικότητας μέσω των αισθήσεων. Ο Lynch εκμεταλλεύεται τη σύνδεση του κινηματογράφου με το ερώτημα του ορισμού της πραγματικότητας και από τις δύο αυτές σκοπιές. Με τον τρόπο αυτό δίνει στα σχόλια του για τον κινηματογράφο μια βαθύτερη διάσταση μετατρέποντάς τα ταυτόχρονα σε σχόλια για τη σχέση φαντασίας και πραγματικότητας. Σκηνές όπως αυτή του *Club Silencio*, της τρομακτικής συνάντησης με τον άνδρα πίσω από το καφέ και της κωμικής δολοφονίας ενδεχομένως έχουν διπλή λειτουργία. Εξετάζουν τη φύση του κινηματογράφου και ταυτόχρονα υπονοούν ότι ο ορισμός της πραγματικότητας είναι υποκειμενικός άμεσα συνδεδεμένος με τις αισθήσεις, τα συναισθήματα, την κουλτούρα και τις ιδέες του ανθρώπου.

Ο Lynch είναι ένα καλό παράδειγμα του πώς μια ταινία μπορεί να αναφέρεται στον ορισμό της πραγματικότητας όχι τόσο στο σενάριο της αλλά μέσω της δομής και της αισθητικής της. Στις ταινίες του ο σκηνοθέτης αυτός σχεδόν καταλήγει σε μια φιλοσοφία σχετικιστική όπου ορισμός της πραγματικότητας πέρα από το άτομο δεν είναι εφικτός. Οι προηγούμενες εμπειρίες, τα συναισθήματα του ατόμου, η ταυτότητα του τελικά το οδηγούν σε μια προσωπική ερμηνεία της πραγματικότητας. Κατά τον Lynch εάν γίνει η ιδέα αυτή αποδεκτή, η φαντασία η οποία, επίσης είναι μια υποκειμενική αναπαράσταση του κόσμου, γίνεται εξίσου "νόμιμη" με την πραγματικότητα²²⁵.

Παρόμοιες ιδέες και με αντίστοιχο τρόπο διαπραγματεύεται ο Cronenberg σε ένα από τα πιο

πρόσφατα έργα του, το *Spider* (2002). Η ταινία αυτή διηγείται την ιστορία ενός ψυχικά ασθενούς ατόμου. Ο πρωταγωνιστής Ralph Fiennes ενσαρκώνει έναν άνδρα ο οποίος αφήνεται ελεύθερος από κάποιο ψυχιατρικό ίδρυμα και εγκαθίσταται σε ένα σπίτι που θα τον βοηθήσει στην ενσωμάτωσή του στον αληθινό κόσμο. Ο ήρωας τριγυρνά όλη την ημέρα στην πόλη αναπολώντας την παιδική του ηλικία. Οι μνήμες, του φανερώνουν ότι υπήρξε μάρτυρας της δολοφονίας της μητέρας του από τον πατέρα του και την ερωμένη του. Καθώς όμως το έργο εξελίσσεται, ο θεατής διαπιστώνει ότι ο ίδιος ο γιος σκότωσε τη μητέρα του καθώς δεν την αναγνώριζε πια και ότι αυτός ήταν ο λόγος για τον οποίο τον έκλεισαν σε ψυχιατρείο.

Ο Cronenberg χρησιμοποιεί τη σχιζοφρένεια του ήρωα του για να εξερευνήσει την έννοια της πραγματικότητας. Αντί να φτιάξει μια ταινία επιστημονικής φαντασίας όπως είχε κάνει παλαιότερα με το *eXistenZ*, όπου η πραγματικότητα αντιπαράκειται με την εικονική πραγματικότητα, ξεκινά με την ιστορία ενός ατόμου που πάσχει από παραισθήσεις. Το έργο αποτελείται κυρίως από δύο τμήματα: α) από τις μνήμες της παιδικής ηλικίας του ήρωα στο Λονδίνο του '60. β) από τις σκηνές του ήρωα στον παρόντα χρόνο, στο Λονδίνο του '80. Κάποιος μπορεί να ισχυριστεί ότι το έργο αποτελείται από δύο αφηγήσεις. Στο κομμάτι που είναι αφιερωμένο στις μνήμες, η αφήγηση (όπως θα αποδειχτεί παρακάτω) πηγάζει από τον ίδιο τον ήρωα και λειτουργεί σαν αφήγηση σε πρώτο πρόσωπο. Στο δεύτερο όμως μέρος του έργου, που αναφέρεται στο παρόν, η αφήγηση φαίνεται να έρχεται έξω από τον ήρωα. Μοιάζει να είναι αφήγηση ενός εξωτερικού, αντικειμενικού, τρίτου προσώπου. Υπό αυτές τις συνθήκες, ο θεατής θα έπρεπε να ερμηνεύει τις μνήμες αν όχι ως εντελώς φανταστικές τουλάχιστον ως όχι απαραίτητα πραγματικές. Το δε παρόν ως πραγματικό. Συνεπώς, η αντίθεση ανάμεσα στο πραγματικό και το φανταστικό, η οποία διευκολύνει τη διερεύνηση του ορισμού της

225. Το *Inland Empire* (2006) του ίδιου αναλύει τις ιδέες αυτές διεξοδικότερα . Στην ταινία αυτή, η Laura Dern έχει δύο διαφορετικές ταυτότητες, σε δύο διαφορετικές πραγματικότητες. Επιπλέον, ως ηθοποιός δημιουργεί μια ακόμα ταυτότητα φανταστική. Οι πραγματικότητες μπλέκουν μεταξύ τους και με την φαντασία του έργου που γυρίζεται με αποτέλεσμα η διάκριση της φαντασίας και της πραγματικότητας να είναι εντελώς ανέφικτη. Το έργο καταλύοντας πλήρως τη γραμμική αφήγηση, τα όρια της πραγματικότητας και την έννοια της ατομικής ταυτότητας αποδεικνύεται πολύ δύσκολο στην θέαση του και μοιάζει περισσότερο σαν ένα καλλιτεχνικό πείραμα και λιγότερο σαν ένα ολοκληρωμένο κινηματογραφικό έργο.

πραγματικότητας προκύπτει από την αντιπαράθεση της μνήμης και του παρόντος, της υποκειμενικής και αντικειμενικής αφήγησης αντιστοίχως.

Με μια πρώτη ματιά το σχήμα αυτό μοιάζει να είναι ξεκάθαρο. Πώς λοιπόν, κατορθώνει ο Cronenberg να θολώσει τα όρια ανάμεσα στην πραγματικότητα και τη φαντασία και να αμφισβητήσει τελικά τη δυνατότητα ορισμού της πραγματικότητας, όπως κάνει ο ίδιος στο *eXistenZ* και ο Lynch στα έργα που συζητήθηκαν παραπάνω;

Τα κομμάτια της ταινίας που είναι αφιερωμένα στο παρόν εκλαμβάνονται συνήθως ως πραγματικά. Η άμεση αναγνώριση του χώρου (Λονδίνο) και του χρόνου (δεκαετία του '80) δίνει ρεαλιστική χροιά σε αυτές τις σκηνές. Οι γκριζοί τόνοι, τα καθαρά πλάνα και η ξεκάθαρη γραμμική αφήγηση που χαρακτηρίζουν τις σκηνές του παρόντος ανήκουν σε ένα τρόπο κινηματογράφησης που συνήθως συνδέεται με την καταγραφή της πραγματικότητας. Επιπλέον, η κάμερα την περισσότερη ώρα δεν υιοθετεί την οπτική γωνία του ήρωα και δεν ταυτίζεται μαζί του. Αντιθέτως, το πλάνο παρακολουθεί τον πρωταγωνιστή από κάποια απόσταση, σαν εξωτερικός παρατηρητής. Η θέση της κάμερας και η απόσταση που κρατάει από τον ήρωα δημιουργεί την αίσθηση μιας αφήγησης σε τρίτο πρόσωπο, πιο αντικειμενικής²²⁶. Υπό αυτές τις συνθήκες, ο θεατής τείνει να θεωρεί τις σκηνές που αναφέρονται στο παρόν ως πραγματικές και αντικειμενικές. Μόνο προς το τέλος του έργου, όπως θα φανεί παρακάτω, η ταινία θα προσφέρει αφορμή ώστε να θεωρηθούν ακόμα και αυτές οι σκηνές όχι απολύτως πραγματικές.

Το δεύτερο μεγάλο μέρος της ταινίας αποτελείται από τις σκηνές που αναφέρονται στο παρελθόν και αποτελούν τις μνήμες του ήρωα από την παιδική του ηλικία. Η ανάμνηση ενός γεγονότος είναι μια προσωπική ερμηνεία του γεγονότος αυτού²²⁷. Παρά ταύτα η μνήμη διατηρεί μια αρκετά καλή σύνδεση με το γεγονός το οποίο διαδραματίστηκε ώστε να μην θεωρείται πλήρως φανταστικό. Οι σκηνές των αναμνήσεων φέρουν στοιχεία αισθητικής και αφήγησης που μπορούν να

226. Monaco J., 1981, σσ. 170-173

227. Την ιδέα αυτή εκφράζει, άλλωστε και ο ήρωας του Lynch στο *Lost Highway* δηλώνοντας την απέχθεια του για την video camera, όπως ειπώθηκε και παραπάνω.

ερμηνευτούν και ως υποκειμενικά-φανταστικά και ως αντικειμενικά-πραγματικά. Η έντονη υποκειμενικότητά τους σηματοδοτείται με ένα ιδιότυπο τρόπο που ίσως να μην γίνει αμέσως σωστά αντιληπτός από τον θεατή. Στις περισσότερες σκηνές, που είναι αφιερωμένες στην παιδική ηλικία του ήρωα, ο πρωταγωνιστής είναι παρών εις διπλούν. Είναι παρών σαν παιδί αλλά και στην ενήλικη εκδοχή του. Συχνά λέει κομμάτια φράσεων που είχε πει και ως παιδί, υπενθυμίζοντας στον θεατή ότι αυτός και το παιδί είναι το ίδιο άτομο. Η διπλή παρουσία του στο χώρο τονίζει το πόσο υποκειμενικές και προσωπικές είναι οι σκηνές των αναμνήσεων. Οι θεατές, αν και είναι προειδοποιημένοι από τον σκηνοθέτη για την υποκειμενικότητα των σκηνών αυτών λόγω της ψυχασθένειας του ήρωα και της διπλής παρουσίας του μέσα σε αυτές, τείνουν να εκλαμβάνουν τις αναμνήσεις αυτές ως πραγματικές. Σε αυτό συντείνει ο τρόπος κινηματογράφησης τους, ο οποίος δεν περιλαμβάνει στοιχεία που θα πρόσδιδαν τη χροιά του

φανταστικού στις σκηνές των αναμνήσεων. Η αισθητική τους (με τα καθαρά πλάνα και του ψυχρούς τόνους) θυμίζει την αισθητική των εικόνων που αναφέρονται στο παρόν και εκλαμβάνονται ως αντικειμενικές και πραγματικές. Διαθέτουν τον αναγνωρίσιμο χρόνο και χώρο (Λονδίνο του '60). Η αισθητική αυτή σε συνδυασμό με την γραμμική αφήγηση που κυριαρχεί



Ο ήρωας του *Spider* παρακολουθεί τις μνήμες της παιδικής του ηλικίας στην ενήλικη μορφή του, σκόμμενος έξω από το παράθυρο πίσω από τις κουρτίνες.

στις σκηνές αυτές δίνουν μια ψευδή αίσθηση διαύγειας και σιγουριάς στον θεατή για τον οποίο αυτός είναι ο τρόπος κινηματογράφησης της πραγματικότητας και όχι της φαντασίας.

Ο θεατής παγιδεύεται σε αυτή την πρώτη εντύπωση και δεν συνειδητοποιεί εγκαίρως πώς το έργο περνά γρήγορα από την ανάμνηση στην φαντασίωση. Όσο η αφήγηση των αναμνήσεων εξελίσσεται, ο ήρωας στην ενήλικη μορφή του βρίσκεται σταδιακά ολοένα πιο κοντά στη δράση. Στην πρώτη σκηνή, για παράδειγμα, όπου ως παιδί κάθεται στο τραπέζι με τη μητέρα του, ως ενήλικας στέκεται έξω από το παράθυρο και



Ως ενήλικας ο ήρωας προσεγγίζει ολοένα και περισσότερο τους ήρωες των παιδικών του αναμνήσεων. Η κίνηση αυτή πιθανώς να υποδηλώνει την αυξανόμενη υποκειμενικότητα των αναμνήσεων του.

παρακολουθεί πίσω από την κουρτίνα. Στην επόμενη ανάμνηση βρίσκεται μέσα στο μπαρ δίπλα στον πατέρα του και τον εαυτό του ως παιδί. Μετά, στην πόρτα του δωματίου κάνει στην άκρη για να πιάσει ο πατέρας του το παλιό της μάνας του από την κρεμάστρα. Η κίνηση αυτή του ήρωα- στην ενήλικη μορφή του- ολοένα και πιο κοντά στη δράση φανερώνει την αυξανόμενη υποκειμενικότητα των αναμνήσεων. Οι περισσότερες επόμενες σκηνές δεν είναι πλέον αναμνήσεις αλλά φαντασιώσεις του ήρωα. Στην άποψη αυτή συντείνει το γεγονός ότι σε κάποιες από τις σκηνές αυτές δεν είναι παρών ο ήρωας ως παιδί. Το παιδί, δηλαδή, δεν μπορούσε να υπάρξει μάρτυρας των γεγονότων που παρουσιάζουν αυτές οι σκηνές. Δεν ήταν παρών όταν ο πατέρας του γνώρισε την ερωμένη στο μπαρ, όταν της έφτιαξε τα υδραυλικά στο σπίτι της και όταν τελικά σκότωσε τη μητέρα του. Αντίθετα, είναι παρών ως παιδί αλλά και ως ενήλικας στη σκηνή του πρώτου τσακωμού των γονιών του ή όταν η μητέρα του αποφασίζει να πάει να ψάξει για τον άνδρα της. Φαίνεται ότι οι αναμνήσεις αυτές πυροδοτούν τις υπόλοιπες σκηνές που είναι φαντασιώσεις²²⁸. Ο θεατής όμως, παρασυρμένος από την

αληθοφάνεια των όσων μέχρι τώρα έχουν παρουσιαστεί, δεν μπορεί να κατανοήσει αμέσως την απομάκρυνση από την αλήθεια και την πραγματικότητα και την έναρξη της φαντασίωσης.

Η διάκριση της ανάμνησης (η οποία διατηρεί κάποια σχέση με την πραγματικότητα) από τη φαντασίωση γίνεται ακόμα πιο δύσκολη εξαιτίας δύο σκηνών του έργου οι οποίες θα πρέπει μάλλον να εκληφθούν ως απολύτως φανταστικές.

Πρόκειται για τις δύο σκηνές κατά τις οποίες ο ήρωας βρίσκεται με άλλους δύο



άνδρες σε ένα λιβάδι εκτελώντας αγροτικές εργασίες. Η στιγμή κατά την οποία παρεμβάλλεται η πρώτη τέτοια σκηνή, υποδεικνύει ότι είναι πιο πιθανόν να πρόκειται



για μια φαντασίωση. Ο ήρωας κάθεται σε κάποιο καφενείο και χαζεύει. Πάνω από το κεφάλι του είναι μια αφίσα η οποία παριστάνει ένα τοπίο ανάλογο με αυτό της σκηνής που θα ακολουθήσει.

Πρόκειται για ένα καταπράσινο λόφο με διάσπαρτα πρόβατα. Είναι μια ειδυλλιακή εικόνα. Ο ήρωας κοιτάει την αφίσα αυτή και στην επόμενη στιγμή ξεκινά η σκηνή του λιβαδιού. Κάποιος θα μπορούσε

228. Αντίστοιχη τακτική ακολουθεί ο Bergman στο *Wild Strawberries* (1957). Ο γέρος καθηγητής είναι παρών στις αναμνήσεις του και ως παιδί και ως ενήλικας. Επιπλέον, ως ενήλικας γίνεται μάρτυρας ενός γεγονότος που σίγουρα δεν είδε ή άκουσε ως παιδί. Η αγαπημένη του τον απορρίπτει για χάρη του Ξάδελφου του. Στην σκηνή αυτή αν και ο ήρωας είναι παρών ως ενήλικας δεν είναι εκεί ως παιδί. Το γεγονός αυτό αποδεικνύει ότι το στιγμιότυπο αυτό δεν είναι μνήμη αλλά πιθανόν μια φαντασίωση του καθηγητή.



Η σκηνή της φαντασίωσης του ήρωα στο *Spider*.

να ισχυριστεί ότι η αφίσα λειτουργεί ως το έναυσμα μιας ακόμα ανάμνησης. Η μεγάλη όμως ομοιότητα του τοπίου με την εικόνα της αφίσας μαρτυρεί το γεγονός ότι ο ήρωας ονειροπολεί.

Οι σκηνές αυτές, άλλωστε, έχουν τα χαρακτηριστικά της φαντασίωσης. Ο χρόνος και ο τόπος στον οποίο διαδραματίζονται είναι εντελώς ακαθόριστος σε αντίθεση με τα γεγονότα της υπόλοιπης ταινίας. Το φως και τα χρώματα είναι ζεστά και πλούσια. Το πράσινο και το μπλε έρχονται σε έντονη αντίθεση με το γκρι το καφέ και τους ψυχρούς τόνους που κυριαρχούν γενικότερα στο έργο. Υπάρχει μια αίσθηση συντροφικότητας ανάμεσα στους άνδρες. Ο ήρωας αν και δεν μιλάει μοιάζει να βρίσκεται σε επικοινωνία μαζί τους καθώς γελάει και συμμετέχει στα αστεία τους. Στην υπόλοιπη ταινία είναι ένας χαρακτήρας κλεισμένος στον εαυτό του. Δεν μιλάει ιδιαίτερα με τους γύρω του, απλώς παράγει ένα συνεχές μουρμουρητό, ένα διαρκή μονόλογο. Η ευτυχισμένη, ζεστή ατμόσφαιρα των εικόνων αυτών και ο απροσδιόριστος χρόνος και χώρος κατά τον οποίο διαδραματίζονται, τις ταξινομεί σαν μια φαντασίωση.

Στο έργο, συνεπώς, παρουσιάζονται δύο είδη φαντασιώσεων του ήρωα. Από τη μία ο ήρωας ανασκαλεύει τις αναμνήσεις του δημιουργώντας νέες μνήμες, οι οποίες είναι ψευδείς. Ταυτόχρονα, ονειροπολεί και παρουσιάζει στους θεατές εικόνες εντελώς φανταστικές. Ο τελείως διαφορετικός

τρόπος κινηματογράφησης των δύο αυτών ειδών φαντασιώσεων μπορεί να οδηγήσει τον θεατή σε λανθασμένα συμπεράσματα. Εάν δηλαδή κάποιος αποδεχτεί τις σκηνές του λιβαδιού ως ονειροπόληση, θα περιμένει ότι και οι υπόλοιπες φαντασιώσεις να είναι γυρισμένες με τον ίδιο τρόπο και την ίδια αισθητική. Με τα ίδια πλούσια χρώματα και τη ζεστή ατμόσφαιρα. Η ουσιαστική διαφορά ανάμεσα στα δύο είδη φαντασίωσης, που υποχρεώνει τον σκηνοθέτη να στραφεί σε μια διαφορετική αισθητική για την παρουσίασή τους, είναι ότι το πώς ο ίδιος ήρωας αντιλαμβάνεται τις φαντασιώσεις αυτές. Οι ψευδείς μνήμες αποτελούν γι' αυτόν πραγματικότητα. Αντίθετα, είναι πιο πιθανό να έχει συνείδηση της ονειροπόλησης του. Η λεπτή αυτή διάκριση όμως, μπορεί να γίνει αντιληπτή μόνο αφού το έργο έχει διανύσει τα τρία τέταρτα της διάρκειας του. Υπό αυτές τις συνθήκες, ο θεατής είναι δυνατόν-λανθασμένα- να εκλάβει τις ψευδείς μνήμες ως πραγματικές.

Η διάκριση της πραγματικότητας από τη φαντασία στο *Spider* είναι πολύ δύσκολη. Η ανάμιξη της φαντασίας με την μνήμη, ο ρεαλιστικός τρόπος κινηματογράφησης των ψευδών μνημών και η ύπαρξη σκηνών που εξ αρχής μπορούν να οριστούν ως φανταστικές, βοηθούν στην *παγίδευση* των θεατών μέσα στην οπτική ματιά ενός ανθρώπου ψυχασθενούς ο οποίος φυσικά δεν μπορεί να αντιληφθεί τη διάκριση της φαντασίας από την πραγματικότητα. Ο θεατής αρχίζει να αντιλαμβάνεται ότι πιθανώς να έχει παραπλανηθεί μετά την κορύφωση του έργου, κατά την οποία ο πατέρας του ήρωα με την ερωμένη του δολοφονούν και θάβουν την μητέρα του. Αμέσως μετά από αυτή την σκηνή, παρεμβάλλεται μια νέου τύπου ανάμνηση. Πρόκειται για μια σκηνή η οποία αναφέρεται στο πρόσφατο παρελθόν και τοποθετεί τον ήρωα έγκλειστο σε κάποιο ψυχιατρείο. Η ανάμνηση αυτή σε αντίθεση με τις προηγούμενες δεν περιέχει τη διπλή παρουσία του πρωταγωνιστή πράγμα που αναδεικνύει ότι η αφήγηση σε αυτή τη χρονική αναδρομή δεν γίνεται σε πρώτο πρόσωπο είναι, δηλαδή, λιγότερο υποκειμενική. Η σκηνή του ψυχιατρείου λειτουργεί σαν υπενθύμιση για το τι είναι ο ήρωας. Από κει και πέρα θα αρχίσει να αποδεικνύεται σε ποιο βαθμό οι θεατές έχουν παρασυρθεί και έχουν υιοθετήσει την ματιά ενός ψυχασθενή ως πραγματικότητα.

Στην επόμενη σκηνή στοιχεία των ψευδών αναμνήσεων αρχίζουν να εισχωρούν στο παρόν, το οποίο μέχρι εκείνη τη στιγμή έχει παρουσιαστεί ως αντικειμενική πραγματικότητα. Η ερωμένη του πατέρα του, μεθυσμένη, χτυπάει το βράδυ την πόρτα του δωματίου του ήρωα στο κατάλυμα και τον ξυπνάει. Έχει ακόμα την ίδια μορφή που είχε 20 χρόνια πριν στις αναμνήσεις του. Το στιγμιότυπο αυτό θα μπορούσε να ερμηνευτεί ως ένα απλό όνειρο. Την επόμενη μέρα, όμως, η ιδιοκτήτρια του καταλύματος αποκτά τη μορφή της ερωμένης. Είναι η ίδια γυναίκα, απλώς τώρα πια έχει γκριζα μαλλιά. Είναι, συνεπώς προφανές, ότι ο ήρωας έχει παραισθήσεις. Η ιδιοκτήτρια αποκτά την αρχική της μορφή μόνο λίγο πριν από το τέλος του έργου όταν ο ήρωας επιχειρεί να την σκοτώσει. Όπως στέκεται πάνω από το κεφάλι της με το σφυρί ξετυλιγεται η τελευταία μνήμη του: η απόπειρά του να σκοτώσει την ερωμένη του πατέρα του, που είχε πάρει τη θέση της μητέρας του και ζούσε μαζί του, όταν ήταν παιδί. Η προσπάθεια του ήταν επιτυχημένη αλλά όταν είδε το πτώμα της γυναίκας συνειδητοποίησε ότι είχε σκοτώσει τη μητέρα του. Με τον ίδιο τρόπο και στο παρόν αντιλαμβάνεται ότι είναι έτοιμος να σκοτώσει κάποια γυναίκα, η οποία δεν είναι η ερωμένη του πατέρα του, αλλά η πραγματική ιδιοκτήτρια του Ξενώνα. Φαίνεται, συνεπώς, ότι ακόμα και το παρόν που αρχικά είχε θεωρηθεί ως αντικειμενικό και πραγματικό είναι ιδωμένο μέσα από την προσωπική ματιά του ήρωα.

Στο *Spider* ο ορισμός της πραγματικότητας και της φαντασίας δεν είναι απόλυτος. Αντίθετα, η ταινία κατορθώνει να παρουσιάσει πολλά διαφορετικά επίπεδα πραγματικότητας και φαντασίας. Ξεκινώντας από το πιο φανταστικό επίπεδο και προχωρώντας στο πιο ρεαλιστικό, προκύπτει το ακόλουθο σχήμα:

1. **Οι δύο σκηνές στο λιβάδι.** Στις σκηνές αυτές ο ήρωας ονειροπολεί. Φαντάζεται κάποια ειδυλλιακή σκηνή με ζεστή ατμόσφαιρα και πλούσια χρώματα. Σε αυτές τις δύο σκηνές -όπως ειπώθηκε και παραπάνω- ο πρωταγωνιστής έχει συνείδηση ότι οι εικόνες που βλέπει είναι φανταστικές, δημιουργήματα των επιθυμιών του. Υπό αυτές τις συνθήκες κάποιος θα μπορούσε να ισχυριστεί ότι οι σκηνές αυτές αποτελούν τον ορισμό της φαντασίας. Παρά ταύτα ακόμα και πίσω από

αυτό το επίπεδο κρύβεται μια φαντασίωση ακόμα βαθύτερη. Στη δεύτερη σκηνή ο ήρωας βγάζει από την τσέπη του ένα φύλλο χαρτί πάνω στο οποίο παρουσιάζεται μια γυμνή γυναίκα σε προκλητική στάση. Καλύπτει τις φωτογραφίες με τα χέρια του και κλείνει τα μάτια του. Όταν τα ανοίξει και αποκαλύψει σταδιακά τις φωτογραφίες αυτές, η γυναίκα έχει πάρει την μορφή της υποτιθέμενης ερωμένης του πατέρα του. Με τον τρόπο αυτό περνά συνειδητά κάποια από τις παραισθήσεις του στην φαντασίωση του, δηλαδή, ένα στοιχείο που ο ήρωας εκλαμβάνει ως πραγματικό (η μορφή της ερωμένης) γίνεται μέρος της συνειδητής φαντασίωσής του.

2. **Οι σκηνές των ψευδών μνημών.** Πρόκειται για τις σκηνές των αναμνήσεων στις οποίες ο ήρωας είναι παρών μόνο ως ενήλικας. Ως παιδί δεν υπήρξε ποτέ μάρτυρας σε αυτά τα στιγμιότυπα. Κατά συνέπεια, είναι γεγονότα που φαντάστηκε, όταν ήταν παιδί, ορμώμενος από κάποια πράγματα που είδε (για παράδειγμα, τον τσακωμό των γονιών του ή τη μητέρα του να δοκιμάζει ένα προκλητικό νυχτικό). Η διαφορά ανάμεσα σε αυτές τις σκηνές και τις προηγούμενες είναι ότι ο πρωταγωνιστής δεν έχει συνείδηση ότι αυτές είναι εξίσου αποκυήματα της φαντασίας του όσο και οι άλλες. Ταυτόχρονα, οι φαντασιώσεις αυτές διατηρούν κάποια ρεαλιστικά στοιχεία. Ο χρόνος, ο χώρος και οι άνθρωποι που συμμετέχουν σε αυτές είναι συγκεκριμένοι. Περιγράφουν γεγονότα τα οποία ακόμα και εάν δεν έγιναν ποτέ θα μπορούσαν ίσως να εξελιχθούν με αυτό τον τρόπο.

3. **Οι αναμνήσεις.** Οι σκηνές αυτές περιέχουν τις αναμνήσεις του ήρωα από την παιδική του ηλικία. Σε αυτές ο πρωταγωνιστής είναι παρών ως ενήλικας και ως παιδί. Η διπλή αυτή υπόσταση σηματοδοτεί ότι υπήρξε μάρτυρας στα γεγονότα αυτά ως παιδί αλλά και ότι η αναπαράσταση τους είναι μια προσωπική και υποκειμενική ερμηνεία τους. Είναι πολύ δύσκολο να υποστηρίξει κανείς ότι θυμάται τα γεγονότα ακριβώς όπως έγιναν. Αντίθετα, πρέπει να γίνει αποδεκτό ότι ο καθείς θυμάται με τον τρόπο του. Οι αναμνήσεις, αν και διατηρούν μια σαφή σχέση με την πραγματικότητα δεν την ορίζουν.

4. **Το παρόν.** Εδώ συμπεριλαμβάνονται και οι σκηνές του ψυχιατρείου γιατί αν και είναι

αναφορές στο παρελθόν του ήρωα, διαπραγματεύονται ένα πολύ πρόσφατο παρελθόν. Επιπλέον, διαθέτουν τον ίδιο τόνο αφήγησης με αυτό των σκηνών του παρόντος. Δεν υπάρχει η διπλή παρουσία του ήρωα που χαρακτηρίζει τα υπόλοιπα *flash back* του έργου. Το τμήμα του έργου που είναι αφιερωμένο στο παρόν υποτίθεται ότι είναι το πραγματικό. Όπως, όμως, αναφέρθηκε παραπάνω ακόμα και αυτό το επίπεδο είναι διάσπικτο από τις παραισθήσεις του ήρωα, από επεισόδια φανταστικά.

Το *Spider* διαθέτει μια δομή ανάλογη με αυτή του *eXistenZ* ακόμα και εάν αυτό δεν είναι άμεσα διακριτό. Όπως ειπώθηκε παραπάνω, το *eXistenZ* με αφορμή το παιχνίδι της εικονικής πραγματικότητας, δημιουργεί επάλληλα επίπεδα πραγματικότητας. Καθώς το ένα επίπεδο μετά το άλλο αποδεικνύονται κατασκευασμένα το έργο καταλήγει στο τελευταίο. Αποτελεί, όμως, η τελευταία σκηνή την πραγματικότητα; Η ταινία από πρόθεση αφήνει το ερώτημα αυτό ανοικτό. Με παρόμοιο τρόπο το *Spider* ξεκινώντας από την ψυχική ασθένεια δημιουργεί επάλληλα επίπεδα πραγματικότητας με διαφορετικούς βαθμούς φαντασίας και υποκειμενικότητας. Ακόμα, όμως, και το πιο ρεαλιστικό επίπεδο αποδεικνύεται ανάμικτο με τη φαντασία και σε μεγάλο βαθμό υποκειμενικό. Ο Cronenberg παγιδεύοντας τον θεατή στο μυαλό και στη ματιά του ψυχικά ασθενούς τον υποχρεώνει να διερωτηθεί κατά πόσο είναι δυνατόν να ορισθεί η πραγματικότητα αντικειμενικά εφόσον οι αισθήσεις και το πνεύμα του ατόμου δεν είναι απαραίτητα ασφαλής οδηγός στην αντίληψη του κόσμου.

Η προβολή της υποκειμενικής πραγματικότητας πραγματοποιείται στην ουσία μέσω της δομής και της αφήγησης και λιγότερο μέσω του σεναρίου, όπως συμβαίνει και στις ταινίες του Lynch. Η ψυχασθένεια του ήρωα λειτουργεί μόνο ως εναρκτήριο αφορμή για να διερευνηθεί το θέμα του ορισμού της πραγματικότητας διεξοδικότερα και να θέσει άμεσα το ερώτημα αν είναι δυνατόν ο άνθρωπος να στηριχτεί με βεβαιότητα στο μυαλό και στις αισθήσεις του για να γνωρίσει τον κόσμο, εφόσον τα μέσα αυτά οδηγούν ένα ψυχασθενή σε τόσο λανθασμένη αντίληψη της πραγματικότητας. Για να προχωρήσει, όμως, παρακάτω τον προβληματισμό του ο Cronenberg δημιουργεί μια δομή η

οποία δεν στηρίζεται στη χρονικά γραμμική εξέλιξη του μύθου. Εάν διηγιόταν την ιστορία αυτή κινούμενος από το παρελθόν προς το παρόν θα μετέφερε μια αίσθηση σιγουριάς και θα πρόδιδε από την αρχή τη διαφορά ανάμεσα στη ματιά του ήρωα και των υπολοίπων ανθρώπων. Η αφήγηση του έργου άλλοτε σηματοδοτείται ως εξωτερική και αντικειμενική και άλλοτε πηγάζει κατευθείαν από τον ήρωα και είναι υποκειμενική. Στο τέλος, όμως, διαπιστώνει κανείς ότι ακόμα και η υποτιθέμενα αντικειμενική αφήγηση είναι ψευδής, επηρεασμένη από την αντίληψη του ήρωα. Η έννοια της αντικειμενικότητας αμφισβητείται. Ο Cronenberg δεν αντιπαραθέτει την πραγματικότητα απευθείας με τη φαντασία. Αντίθετα, δημιουργεί επάλληλα επίπεδα φαντασίας και "σπέρνει" την υποτιθέμενη πραγματικότητα με στοιχεία φανταστικά. Με αυτούς τους τρόπους η αλήθεια και η δυνατότητα σαφούς ορισμού της πραγματικότητας υπονομεύεται.

Συνοψίζοντας, το θέμα του ορισμού της πραγματικότητας συναντάται και στις δύο κινηματογραφικές περιόδους του Cronenberg. Στο *Videodrome*, *Naked Lunch* και *The Fly* αποτελεί ένα από τα δευτερεύοντα μοτίβα. Στα έργα αυτά διατυπώνεται η θεωρία ότι το σώμα, η φυσιολογία του, ορίζει τον τρόπο με τον οποίο ο άνθρωπος αντιλαμβάνεται την πραγματικότητα. Μόνο όταν το σώμα μεταλλάσσεται αλλάζει και ο τρόπος που ο άνθρωπος κατανοεί τον κόσμο. Υπό αυτές τις συνθήκες, ο ορισμός της πραγματικότητας παρουσιάζεται σε μεγάλο βαθμό αντικειμενικός. Στα πιο πρόσφατα έργα του ο Cronenberg φαίνεται να αλλάζει άποψη και να στρέφεται σε μία θεωρία η οποία παρουσιάζει την πραγματικότητα υποκειμενική. Στην περίπτωση αυτή είναι πολύ δύσκολο η πραγματικότητα να διακριθεί από τη φαντασία. Έργα όπως το *eXistenZ* και το *Spider* εικονογραφούν μέσω της υπόθεσης τους αλλά κυρίως μέσω της αισθητικής, της δομής και του τρόπου αφήγησης, μια πραγματικότητα υποκειμενική. Ο ίδιος ο Cronenberg αναφέρει ότι η παραγματικότητα κατασκευάζεται από τους ανθρώπους και ότι δεν υπάρχει κάποια άλλη εξωτερική και αντικειμενική πραγματικότητα γι' αυτούς²²⁹. Σύμφωνα με αυτή την θεωρία, ο άνθρωπος ακόμα και αν ξεφύγει από την παγίδα των αισθήσεων και στραφεί στο πνεύμα δεν μπορεί να δημιουργήσει έναν αντικειμενικό

ορισμό της πραγματικότητας. Οι προηγούμενες εμπειρίες του, οι ιδέες του, η κουλτούρα και οι επιθυμίες του τον οδηγούν σε μια προσωπική ερμηνεία του κόσμου. Καθώς τα παραπάνω στοιχεία συντελούν στη διαμόρφωση της ατομικής ταυτότητας, είναι λογικό σε ορισμένα έργα του Cronenberg η δυσκολία του ορισμού της πραγματικότητας να συνδέεται με την κατάλυση της έννοιας της ατομικής ταυτότητας. Είναι χαρακτηριστικό ότι στο *existenZ* και το *Spider* εγκαταλείπεται η παραδοσιακή δομή των κινηματογραφικών έργων, η γραμμική εξέλιξη του μύθου ώστε τα έργα να παραμείνουν ανοικτά σε ερμηνείες και με αυτό τον τρόπο να στηρίζουν μέσω της φόρμας τους τον υποκειμενισμό.

229. Ο Cronenberg αναφέρει την ιδέα αυτή σε συνάρτηση με το *M. Butterfly* (Rodley Ch., 1992, σ. 174). Είναι σαφές, όμως, ότι η ιδέα της υποκειμενικής τον απασχολεί και εμφανίζεται και στα μεταγενέστερα του που αναλύονται σε αυτό το κεφάλαιο.

Συμπεράσματα

Στη μελέτη αυτή πραγματοποιήθηκε μια προσπάθεια να εντοπιστούν και να αναλυθούν οι βασικές ιδέες που κυριαρχούν στην πρώτη και τη δεύτερη περίοδο του κινηματογραφικού έργου του Cronenberg και να συνδεθούν με αντίστοιχες κοινωνιολογικές και κυρίως φιλοσοφικές ιδέες. Ανιχνεύοντας τα επαναλαμβανόμενα μοτίβα του σκηνοθέτη-δημιουργού και αναλύοντας τη φόρμα των έργων του φάνηκε ότι κατά την πρώτη περίοδο ο κεντρικός θεματικός άξονας είναι το σώμα και οι παραμορφώσεις του. Αντίστροφα τα έργα της δεύτερης περιόδου προβάλλουν σε μεγαλύτερο βαθμό το μυαλό και ζητήματα που κατά τον σκηνοθέτη σχετίζονται άμεσα με αυτό όπως είναι η ατομική ταυτότητα και ο ορισμός της πραγματικότητας.

Στο πρώτο κύριο μέρος της μελέτης, σε αντιστοιχία με το πρώτο μέρος της φιλομογραφίας του Cronenberg, αναλύθηκαν οι απίες παραμόρφωσης του σώματος (η πληγή, η ασθένεια, ο άνθρωπος-ζώο και ο άνθρωπος-μηχανή). Γενικά, διαπιστώθηκε ότι ο Cronenberg χρησιμοποιεί έννοιες και εικόνες που είναι δημοφιλείς στην τέχνη αλλά και σε επιστήμες όπως την φιλοσοφία και την κοινωνιολογία. Εφορμώντας από εικόνες και σύμβολα που είναι οικεία στο δυτικό πολιτισμό επιχειρεί να ανατρέψει το συντηρητικότερο μήνυμα των συμβόλων αυτών και να διευρύνει την έννοια του φυσιολογικού και του κοινωνικά αποδεκτού. Σε αυτή την πρώτη περίοδο ιδιαίτερα έντονο είναι και το σχόλιο του σκηνοθέτη για την τεχνολογία. Ο θεατής καλείται να συνειδητοποιήσει την μεγάλη επίδραση της τεχνολογίας καταρχάς στο ίδιο του το σώμα και ύστερα στον τρόπο ύπαρξης και στην αντίληψη του κόσμου και της πραγματικότητας. Ο σκηνοθέτης αν και τονίζει τη δύναμη της τεχνολογίας δεν την κρίνει αρνητικά. Θεωρεί ότι προσφέρει άπειρες δυνατότητες και ότι ο άνθρωπος θα πρέπει να αποφασίσει όσο το δυνατόν πιο συνειδητά πως θα την αξιοποιήσει.

Στο δεύτερο μέρος τα έργα του Cronenberg βυθίζονται σε ζητήματα ολόένα πιο περίπλοκα και αφηρημένα, μετατοπίζοντας το κέντρο των προβληματισμών τους από το σώμα στο μυαλό.

Ερωτήματα όπως ποία είναι τα στοιχεία που ορίζουν την ατομική ταυτότητα, και εάν η ταυτότητα του ανθρώπου είναι προκαθορισμένη και αμετάβλητη ή δημιουργημένη από τον ίδιο το άτομο και κατά συνέπεια μεταβλητή, απασχολούν το *eXistenZ*, το *A History of Violence* και το πιο πρόσφατο *Eastern Promises*. Το ερώτημα του ορισμού της πραγματικότητας μπορεί να εντοπιστεί και στις δύο κινηματογραφικές περιόδους. Αρχικά, ο Cronenberg εικονογραφεί το πώς η τεχνολογία είτε άμεσα είτε έμμεσα αλλάζει τον ανθρώπινο σώμα και μαζί με αυτό την αντίληψη της πραγματικότητας. Δηλαδή, η φυσιολογία του ανθρώπινου σώματος ορίζει και την πραγματικότητα. Στη δεύτερη περίοδο, όπου το μυαλό έχει το κεντρικό ρόλο, ο σκηνοθέτης αμφισβητεί το εάν μπορεί η πραγματικότητα να οριστεί με ένα τρόπο σαφή και αντικειμενικό. Ο διαχωρισμός της πραγματικότητας από τη φαντασίωση στο *eXistenZ* και στο *Spider* μοιάζει ανέφικτος.

Η σύγκριση της πρώτης και της δεύτερης κινηματογραφικής περιόδου του Cronenberg υποδηλώνει ότι το ενδιαφέρον του σκηνοθέτη μετατοπίζεται από θέματα κυρίως κοινωνιολογικά σε ερωτήματα που είναι σε μεγάλο βαθμό φιλοσοφικά. Η αλλαγή αυτή μεταβάλλει και τον τρόπο με τον οποίο εικονογραφεί τους προβληματισμούς του. Κατά την πρώτη περίοδο εικόνες- μεταφορές όπως είναι ο άνθρωπος-ζώο ή ο άνθρωπος-μηχανή και το παραμορφωμένο σώμα γενικότερα λειτουργούν σαν απτά σύμβολα των προβληματισμών του. Αντίστροφα τα φιλοσοφικά ερωτήματα της δεύτερης περιόδου μεταφέρονται με ένα τρόπο πιο "διακριτικό" κυρίως μέσα από τη φόρμα της κάθε ταινίας, τη δομή και τον τρόπο αφήγησης. Η φύση των ερωτημάτων και η σύνδεσή τους με το μυαλό ίσως να είναι τα στοιχεία που επιβάλλουν ένα διαφορετικό τρόπο διαπραγμάτευσής. Γενικά, όμως, στο έργο του, το σενάριο, η δομή και η αισθητική της κάθε ταινίας ξεπερνούν τα στενά όρια οποιουδήποτε κινηματογραφικού είδους και αποκτούν ένα βαθύτερο νόημα. Ο ίδιος ο σκηνοθέτης ομολογεί ότι μέσω των ακραίων εικόνων και των τολμηρών έργων του επιχειρεί να μεταφράσει τις ιδέες σε εικόνες- μεταφορές και να κάνει έναν κινηματογράφο φιλοσοφικό²³⁰. Το γεγονός ότι ο Cronenberg στοχεύει

230. Porton, R. 1999, σσ. 4-9

σε ένα φιλοσοφικό κινηματογράφο σημαίνει ότι είναι πιθανό το ίδιο το περιεχόμενο των έργων να επιβάλλει μια φιλοσοφική προσέγγιση, ώστε να είναι πετυχημένη η ανάλυση τους, σε αντίθεση με άλλα έργα, όπου ο φιλοσοφικός προβληματισμός μπορεί να πηγάζει από τον κριτικό ο οποίος τον προβάλλει στο έργο. Επιτυγχάνει, όμως, ο Cronenberg το στόχο να εικονογραφήσει φιλοσοφικές ιδέες; Είναι δυνατόν μέσω των εικόνων και των υποθέσεων των έργων του ο θεατής να διακρίνει και να κατανοήσει ένα φιλοσοφικό προβληματισμό; Μπορεί τελικά ο κινηματογράφος να λειτουργήσει σαν ένα φιλοσοφικό μέσο;

Η συζήτηση για εάν ο κινηματογράφος μπορεί να λειτουργήσει σαν ένα φιλοσοφικό μέσο έχει έρθει ξανά στο προσκήνιο σχετικά πρόσφατα²³¹. Οι υποστηρικτές της ιδέας παρουσιάζουν τον κινηματογράφο (και τη λογοτεχνία αντίστοιχα) σαν μια υπόθεση εργασίας, όπως αυτές που μερικές φορές χρησιμοποιούν οι φιλόσοφοι για να εξηγήσουν καλύτερα την θεωρία τους. Ισχυρίζονται ότι ακόμα και εάν τα κινηματογραφικά έργα αναφέρονται σε ένα φανταστικό χώρο από όπου δεν είναι δυνατόν να εξαχθούν έγκυρα συμπεράσματα, σε ένα άλλο επίπεδο μπορούν να υπονοούν ή να προβάλλουν κάποιες γενικές προτάσεις για την ανθρώπινη κοινωνία και τη ζωή²³². Ο αντίλογος είναι ότι μπορεί να τεθεί υπό αμφισβήτηση εάν ένα κινηματογραφικό έργο από μόνο του φέρει φιλοσοφικό περιεχόμενο. Στην ουσία για να είναι δυνατόν να λειτουργήσει σαν φιλοσοφικό μέσο ο θεατής πρέπει από πριν να έχει κάποια φιλοσοφική παιδεία ώστε να αναγνωρίσει το επιχειρήμα που αναλύεται. Επιπλέον, ακόμα και αν γίνει αποδεκτό ότι ο θεατής μαθαίνει κάτι από ένα κινηματογραφικό έργο, συνήθως δεν μπορεί να εξηγήσει ή να υποστηρίξει με λογικά επιχειρήματα το φιλοσοφικό ζήτημα που αντιλήφθηκε. Εάν όμως δεν μπορεί να στηρίξει με λογικά επιχειρήματα την υπονοούμενη από το έργο φιλοσοφική άποψη τότε πως είναι δυνατόν η θέση και η ερμηνεία ενός κινηματογραφικού έργου να θεωρείται ένας τρόπος φιλοσοφίας; Από την άλλη, ακόμα και εάν κάποιος δεν μπορεί να εκφράσει και να υποστηρίξει με το λόγο το φιλοσοφικό επιχειρήμα ενός

231. Davies D., 2008, σσ. 1-20

232. Davies D., 2008, σσ. 1-20

έργου, μέσω όλων των φανταστικών λεπτομερειών που αυτό του παρέχει μπορεί να "βιώσει" την φιλοσοφική ιδέα και να αποκτήσει μια "ενσικτώδη" αντίληψή της²³³.

Το ερώτημα, εάν τελικά ο κινηματογράφος μπορεί να κάνει φιλοσοφία με την έννοια του εάν μπορεί να διατυπώσει ρητά και ξεκάθαρα μια φιλοσοφική ιδέα και να την υποστηρίξει με λογικά επιχειρήματα και με τέτοια συνέπεια ώστε ο θεατής να αντιλαμβάνεται ένα φιλοσοφικό ζήτημα από ένα κινηματογραφικό έργο, παραμένει ανοικτό. Εάν όμως μπορεί να θεωρηθεί ότι το κινηματογραφικό έργο λειτουργεί σαν μέσο φιλοσοφίας όταν παρακινεί τους θεατές να ξεπεράσουν τις συμβατικές ιδέες της κοινωνικής τους πραγματικότητας και να ακολουθήσουν με τη φαντασία τους τις πιθανές απαντήσεις ορισμένων κεντρικών φιλοσοφικών ερωτημάτων, τότε το έργο του Cronenberg μπορεί να θεωρηθεί ένα καλό παράδειγμα φιλοσοφικού κινηματογράφου και να δώσει το έναυσμα να επιχειρηθεί μια φιλοσοφική κριτική στο έργο και άλλων σκηνοθετών.

233. Davies D., 2008, σσ. 1-20

Πηγές

1. Φιλμογραφία:

A. Οι Ταινίες του David Cronenberg

Stereo (1969), **Παραγωγή, σενάριο, φωτογραφία, μοντάζ:** David Cronenberg, **Παίζουν:** Ronald Mlodsic, Jack Mesinger, Ian Yuing, **Διάρκεια:** 63΄

Υπόθεση: Κάποτε στο μέλλον γίνεται ένα πείραμα με στόχο την κατανόηση του ερωτικού ερεθισμού. Μια ομάδα εθελοντών απομονώνεται αρχικά από το λόγο και μετά από την ανθρώπινη επαφή ώστε να εξασκήσουν την τηλεπαθητική τους ικανότητα. Ο αποκλεισμός τους οδηγεί σε Εξέσπασμα βίας.

Crimes of the Future (1970), **Παραγωγή, σενάριο, φωτογραφία, μοντάζ:** David Cronenberg, **Παίζουν:** Ronald Mlodsic, John Linstolnt, Tania Zolte, Pol Mullholand, Jack Mesinger, **Διάρκεια:** 63΄

Υπόθεση: Το ανθρώπινο γένος καταστρέφεται από καλλυντικά.

Shivers (Ανατριχίλες) (1975), **Παραγωγή:** Ivan Raitman, John Daning, Andre Link, **Σενάριο:** David Cronenberg, **Φωτογραφία:** Robert Saad, **Μοντάζ:** Patrick Dond, **Μουσική Επιμέλεια:** Ivan Rightman, **Παίζουν:** Paul Hampton, Jo Silver, Lin Loury, Alan Mitsikovsky, Suzan Petry, Barbara Steel, **Διάρκεια:** 88΄

Υπόθεση: Σε ένα πολυτελές οικοδομικό συγκρότημα ένας επιστήμονας δημιουργεί ένα συμβιωτικό παράσιτο που προκαλεί βίαιη σεξουαλική φρενιτιδα. Οι ένοικοι του συγκροτήματος αφού μολυνθούν εισβάλουν στην πόλη για να μεταδώσουν το νόσημα στον υπόλοιπο κόσμο.

Rabid (Λυσσασμένες στα Νύχια του Τρόμου)(1976), **Παραγωγή:** John Daning, **Σενάριο:** David Cronenberg, **Φωτογραφία:** Rene Versie, **Μοντάζ:** Zan La Flair, **Μουσική Επιμέλεια:** Ivan Rightman, **Παίζουν:** Merlin Chambers, Frank Moor, Jo Silver, Howard Rispan, Patricia Gage, **Διάρκεια:** 95´

Υπόθεση: Μετά από ένα τροχαίο ατύχημα μια νεαρή γυναίκα κινδυνεύει να πεθάνει. Οι γιατροί για να τη σώσουν δοκιμάζουν πειραματικές μεθόδους οι οποίες έχουν απρόβλεπτες παρενέργειες. Κάτω από τη μασχάλη της κοπέλας δημιουργείται ένα έμβολο που απορροφά αίμα απαραίτητο για την επιβίωση της. Ταυτόχρονα όμως μεταδίδει θανατηφόρα λύσσα στα θύματά της.

Fast Company (Εταιρεία Θανάτου) (1979), **Παραγωγή:** Michael Limbovits, Peter O'Braian, Kertnie Smith, **Σενάριο:** Phil Sabbath, Kertnie Smith, David Cronenberg, **Φωτογραφία:** Mark Irvin, **Μοντάζ:** Ronald Sanders, **Μουσική:** Fred Molin, **Παίζουν:** William Smith, Claudia Chenings, John Saxon, Nicolas Cambel, Sentric Smith, **Διάρκεια:** 91´

Υπόθεση: Μια ομάδα ανθρώπων με γρήγορα αυτοκίνητα κάνει παράνομους αγώνες.

The Brood (1979), **Παραγωγή:** Clod Heru, **Σενάριο:** David Cronenberg, **Φωτογραφία:** Mark Irvin, **Μοντάζ:** Alan Kolins, **Μουσική:** Howard Shore, **Παίζουν:** Oliver Rid, Samantha Edgar, Art Hintl, Sidy Haints, Henry Beckman, **Διάρκεια:** 91´

Υπόθεση: Σε μία πρωτοποριακή θεραπεία, ένας ψυχολόγος εξωθεί τους ασθενείς του να εκφράσουν σωματικά τα ψυχολογικά τους τραύματα. Με τον τρόπο αυτό μια γυναίκα κατορθώνει να παρθενο- γεννήσει παιδιά που εκτελούν τα θελήματα της.

Scanners (Σκανερς, η Νύχια του Μεγάλου Τρόμου) (1980), **Παραγωγή:** Clod Heru, **Σενάριο:** David Cronenberg, **Φωτογραφία:** Mark Irvin, **Μοντάζ:** Ronald Sanders, **Μουσική Επιμέλεια:** Howard Shore, **Παίζουν:** Jennifer O' Nil, Steven Lac, Michele Ironside, Patrick MacGuan, Loren Dane, **Διάρκεια:** 103´

Υπόθεση: Μια σειρά κρυφών ιατρικών πειραμάτων δημιουργεί ομάδες τηλεπαθτικών που ονομάζονται σκανερς.

Videodrome (1982) **Σενάριο:** David Cronenberg, **Παραγωγή:** Pierre David, Claude Heroux, **Φωτογραφία:** Mark Ivrin, **Μοντάζ:** Ronald Sanders, **Μουσική Επιμέλεια:** Howard Shore, **Παίζουν:** James Wood, Sonja Smith, Debbie Harry, **Διάρκεια:** 87

Υπόθεση: Ένα τηλεοπτικό σήμα που προβάλλει σκηνές ερωτισμού και βίας δημιουργεί σωματικές παραμορφώσεις και κατασκευάζει πειθίσιμους ανθρώπους.

The Dead Zone (Η Νεκρή Ζώνη) (1983), **Σενάριο:** Stephen King, Jeffrey Boam, **Παραγωγή:** De Laurentiis, Debra Hill, Jeffrey Chernov, **Φωτογραφία:** Mark Ivrin, **Μοντάζ:** Ronald Sanders, **Μουσική Επιμέλεια:** Michele Keimen, **Παίζουν:** Christopher Walken, Brooke Adams, Tom Skerritt **Διάρκεια:** 103

Υπόθεση: Ένας δάσκαλος που βλέπει οράματα του μέλλοντος προσπαθεί να προειδοποιήσει έναν μαθητή του για ένα θανατηφόρο ατύχημα που θα του συμβεί. Στη συνέχεια βοηθά στην επίλυση των βίαιων φόνων που γίνονται στην περιοχή.

The Fly (Η Μύγα) (1986), **Σενάριο:** David Cronenberg, Charles Edward Pogue **Παραγωγή:** Stuart Cornfeldt, **Φωτογραφία:** Mark Ivrin, **Μοντάζ:** Ronald Sanders, **Μουσική Επιμέλεια:** Howard Shore, **Παίζουν:** Jef Goldblum, Geena Davis, **Διάρκεια:** 96

Υπόθεση: Επιστήμονας που διεξάγει πειράματα τηλε-μεταφοράς αναμειγνύει κατά λάθος το δικό του DNA με αυτό μιας μύγας. Το σώμα του με το νέο DNA αρχίζει να παραμορφώνεται.

Dead Ringers (Οι Διχασμένοι) (1988), **Σενάριο:** Bari Wood, Jack Greasland, David Cronenberg, **Παραγωγή:** Carol Baum, John Board, **Φωτογραφία:** Peter Suschitzky, **Μοντάζ:** Ronald Sanders, **Μουσική Επιμέλεια:** Howard Shore, **Παίζουν:** Jeremy Irons, Genevieve Bujold, **Διάρκεια:** 115

Υπόθεση: Δίδυμοι γυναικολόγοι ερωτεύονται και μοιράζονται την ίδια γυναίκα. Όταν εκείνη τους απορρίπτει τρελαίνονται και αυτοκαταστρέφονται.

Naked Lunch (Γυμνό Γεύμα) (1991), **Σενάριο:** William S. Burroughs, David Cronenberg, **Παραγωγή:** Gabriella Martinelli, Herschel F. Rubin, **Φωτογραφία:** Peter Suschitzky, **Μοντάζ:** Ronald Sanders, **Μουσική Επιμέλεια:** Howard Shore, **Παίζουν:** Peter Weller, Judy Davis, Ian Holm, **Διάρκεια:** 115΄

Υπόθεση: Συγγραφέας και εξολοθρευτής εντόμων είναι εξαρτημένος στο δηλητήριο που χρησιμοποιεί για να σκοτώσει τις κατσαρίδες. Οι παραισθήσεις του τον οδηγούν στο να πιστέψει ότι υπάρχει ένας παράλληλος κόσμος που κατοικείται από πλάσματα- έντομα και ότι αυτός λειτουργεί σαν πράκτορας.

M. Butterfly (Μ.Μπατερφλάι) (1993) **Σενάριο:** David Henry Hwang, **Παραγωγή:** David Henry Hwang, Gabriella martinelli, Philip Sandhaus, **Φωτογραφία:** Peter Suschitzky, **Μοντάζ:** Ronald Sanders, **Μουσική Επιμέλεια:** Howard Shore, **Παίζουν:** Jeremy Irons, John Lone **Διάρκεια:** 101΄

Υπόθεση: Ένας πρέσβης ερωτεύεται και προδίδει την πατρίδα για μια ντίβα της κινέζικης όπερας. Αποκαλύπτεται όμως ότι η αγαπημένη του είναι άνδρας.

Crash (1996), **Σενάριο:** J.G. Ballard, David Cronenberg, **Παραγωγή:** Robert Lantos, Jeremy Thomas, **Φωτογραφία:** Peter Suschitzky, **Μοντάζ:** Ronald Sanders, **Μουσική Επιμέλεια:** Howard Shore, **Παίζουν:** James Spader, Holly Hunter, Elias Koteas, Deborah Unger, **Διάρκεια:** 100΄

Υπόθεση: Ένα αποξενωμένο ζευγάρι γνωρίζει μια ομάδα ατόμων που έχουν ανακαλύψει τη σεξουαλική ενέργεια που απορρέει από τα τροχαία δυστυχήματα και μιείται στο νέο είδος ερωτισμού.

eXistenZ (1999) **Σενάριο:** David Cronenberg, **Παραγωγή:** Andrew Hamori, Robert Landor, David Cronenberg, **Φωτογραφία:** Peter Suschitzky, **Μοντάζ:** Ronald Sanders, **Μουσική Επιμέλεια:** Howard Shore, **Παίζουν:** Jenifer Jason Lee, Ian Holm, Jude Law **Διάρκεια:** 97

Υπόθεση: Στην παρουσίαση ενός νέου εικονικού παιχνιδιού γίνεται τρομοκρατική επίθεση από ομάδα ιδεολογικά ενάντια στην εικονική πραγματικότητα. Η καλλιτέχνης- κατασκευάστρια του παιχνιδιού διαφεύγει με τη βοήθεια του φρουρού ασφαλείας. Θέλει ωστόσο να βεβαιωθεί ότι το παιχνίδι της δεν έχει καταστραφεί και ζητά από τον φρουρό να το παίξει μαζί της.

Spider (2002), **Σενάριο:** Patrick McGrath, David Cronenberg, **Παραγωγή:** David Cronenberg, **Φωτογραφία:** Peter Suschitzky, **Μοντάζ:** Ron Sanders, **Επιμέλεια Μουσικής:** Howard Shore, **Παίζουν:** Ralph Fiennes, Miranda Richardson, Gabriel Byrne, Bradley Hall, Lynn Redgrave, **Διάρκεια:** 98

Υπόθεση: Ένα ψυχασθενές παιδί σκοτώνει τη μητέρα του επειδή νομίζει ότι είναι η πόρνη με την οποία ο πατέρας του έχει αντικαταστήσει τη νόμιμη σύζυγό του.

A History of Violence (Το Τέλος της Βίας) (2005) **Σενάριο:** John Wagner (graphic novel) and Vince Locke, **Παραγωγή:** Kent Alterman, **Φωτογραφία:** James McAteer, **Μοντάζ:** Ron Sanders, **Επιμέλεια Μουσικής:** Howard Shore, **Παίζουν:** Viggo Mortensen, Heidi Hayes, Maria Bello, Ed Harris, William Hurt, **Διάρκεια:** 96

Υπόθεση: Ένας ιδιαίτερα βίαιος άνδρας, κακοποιός αλλάζει ταυτότητα, παντρεύεται και κάνει οικογένεια σε μια μικρή πόλη. Ένα τυχαίο περιστατικό θα οδηγήσει στην αναγνώριση του από του παλιούς του συνεργάτες του οι οποίοι θα τον αναζητήσουν για να κλείσουν του λογαριασμούς του παρελθόντος. Η αληθινή του ταυτότητα θα αποκαλυφθεί στην οικογένεια του. Ο ήρωας θα πρέπει να αντιμετωπίσει το παρελθόν του και την οικογένεια του.

Eastern Promises (2007) **Σενάριο:** Steven Knight, **Παραγωγή:** Jeff Abberley, **Φωτογραφία:** Peter Suschitzky, **Μοντάζ:** Ron Sanders, **Επιμέλεια Μουσικής:** Howard Shore, **Παίζουν:** Viggo Mortensen, Naomi Watts, Josef Altin, **Διάρκεια:** 100´

Υπόθεση: Μια νοσοκόμα ανακαλύπτει το ημερολόγιο μιας κοπέλας που γέννησε και πέθανε στη βάρδια της στο νοσοκομείο. Προσπαθεί να μεταφράσει το ημερολόγιο που είναι γραμμένο στα ρωσικά για να βρει τους συγγενείς του μωρού. Το ημερολόγιο όμως περιέχει μυστικά στην ρωσική μαφία με αποτέλεσμα να μπλεχτεί με τον νότο της ρωσική μαφίας και με τις προσπάθειες της αστυνομίας για την εξάρθρωση της.

B. Άλλες Ταινίες

Amiel J., 1993, "Sommersby"

Badham J., 1979, "Dracula"

Baker R.W., 1958, "A night to remember"

Baker R.W., 1967, "Five Million Years to Earth"

Bergman I., 1957, "Wild Strawberries"

Browning T., 1932, "Dracula"

Browning. T ., 1931, "Dracula"

Bunuel L., 1928, "Un Chien Andalou"

Cameron J., 1984, "Terminator"

Cameron J., 1986, "Aliens"

Cameron J., 1991, "Terminator2 : The Judgment Day"

Carpenter J., 1978, "Halloween"

Coppola F.F., 1992, "Dracula"

Craven W., 1984, "Nightmare on Elm Street"

Craven W., 1996, "Scream"

Craven W., 1997, "Scream2"

Craven W., 2000, "Scream3"

Curtis D., 1972, "Dracula"

Dante J., 1987, "Innerspace"

De Palma B., 1980, "Dressed to Kill"

Dyke W.S.V., 1932, "Tarzan the Ape Man"

Fincher D., 1992, "Alien3"

Fisher T., 1958, "Dracula"

Fisher T., 1965, "Dracula, Prince of Darkness"

Fleming V., 1941, "Dr. Jekyll and Mr. Hyde"

Francis F., 1968, "Dracula has risen for the grave"

Friedkin W., 1973, "Exorcist"

Gibbons C., 1934, "Tarzan and His Mate"

Gibson A., 1972, "Dracula A.D. 1972"

Harlin R., 1988, "Nightmare on Elm Street Part 4: The Dream Master"

Harlin R., 1999, "Deep Blue Sea"

Hartley H., 1994, "Amateur"

Hiellyer L., 1936, "Dracula's Daughter"

Hitchcock Al., 1945, "Spellbound"

Hitchcock Al., 1960, "Psycho"

Hitchcock Al., 1963, "The Birds"

Hoblit Gr., 1996, "Primal Fear"

Hooper T., 1974, "Chainsaw Massacre"

Hopkins St., 1989, "Nightmare on Elm Street Part 5: The Dream Child"

Kershner I., 1990, "Robocop 2"

Kubrick St. , 1968, "2001: A Space Odyssey"

Leger F., 1924, "Ballet Mechanique"

Lubin Ar., 1943, "The Phantom of the Opera"

Lucas G., 1977, "Star Wars Episode IV: A New Hope"

Lucas G., 1980, "Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back"

Lucas G., 1983, "Star Wars Episode VI: Return of the Jedi"

Lucas G., 1999, "Star Wars Episode I: The Phantom Menace"

Lucas G., 2002, "Star Wars Episode II: Attack of the Clones"

Lucas G., 2005, "Star Wars Episode III: Revenge of the Sith"

Lynch D. , 1996, "Lost Highway"

Lynch D., 2001, "Mulholland Drive"

Lynch D., 2006, "Inland Empire"

Lyne A., 1987, "Fatal Attraction"

Mamoulian R., 1931, "Dr. Jekyll and Mr. Hyde"

McNaughton J., 1986, "Henry: the portrait of a serial killer"

Menzies W.C., 1953, "Invaders from Mars"

Negulesco J. , 1953, "Titanic"

Neumann K., 1958, "The Fly"

Nichols M., 1953, "Wolf"

Parker A., 1987, "Angel Heart"

Proyas A. , 1998, "Dark City"

Reitherman W., 1967, "The Jungle Book"

Rusnak J., 1999, "Thirteenth Floor"

Russell Ch., 1987, "Nightmare on Elm Street Part 3: Dream Warriors"

Schrader P., 1982, "Cat People"

Scott R., 1982, "Blade Runner"

Selvin H., 1943, "Titanic"

Sholder J., 1985, "Nightmare on Elm Street Part 2: Freddy's Revenge"

Siegel D., 1955, "Invasion of The body Snatchers"
Siodmak R., 1946, "Dark Mirror"
Thorpe R., 1942, "Tarzan's New York Adventure"
Tourneur J., 1942, "Cat People"
Verhoeven P., 1987, "Robocop"
Verhoeven P., 1990, "Total Recall"
Verhoeven P., 1997, "Starship Troopers"
Vinge D., 1983, "The Return of Martin Guerre"
Wachowski A., Wachowski L., 1999, "Matrix"
Wachowski A., Wachowski L., 2003, "Matrix Reloaded"
Wachowski A., Wachowski L., 2003, "Matrix Revolutions"
Wadleigh M., 1981, "Wolfen"
Waggner G., 1941, "The Wolf Man"
Walker St., 1935, "Werewolf of London"
Whale J., 1931, "Frankenstein"
Wise R., 1944, "Curse of the Cat People"

Γ. Τηλεοπτικές Σειρές

Crichton M., 1994, "E.R."

2. Βιβλία και Συνεντεύξεις

Anderson M.J., 2000, "Interview with David Cronenberg, it's not called Existenz for nothing" στο

<http://www.combustiblecelluloid.com/intdc.shtml>

Breskin D., 1992, "David Cronenberg: the Rolling Stone Interview" στο *Rolling Stone*, Feb.6, σσ.66-72

Breskin D., 1992, *Inner Views: Filmmakers in conversation*, London, Faber and Faber

Charney M., 1996, "Creating a New Reality: Cronenberg on Cronenberg" στο *Post-Script*, τ.15 ν.2, σσ.70-74

Eco Um., 1989, (μεταφρ. Καλλιφατίδη Ε.), *Το εκκρεμές του Φουκώ*, Αθήνα, Γνώση

Cronenberg D., 2002, *Collected Screenplays 1*, Faber and Faber

Grunberg S., 2000, "Intrevista con David Cronenberg" στο

<http://www.intercom.publinet.it/intCronen.htm>

Karsey R., 2002, *Sex drive: a conversation with J.G Ballard* στο <http://www.stim.com/Stim->

[x/9.3.5/ballard/ballard.html](http://www.stim.com/Stim-x/9.3.5/ballard/ballard.html)

Karol L.,1985, (μεταφρ. Παμπούδη Π.), *Η Αλίκη στη χώρα των θαυμάτων*, Αθήνα Νεφέλη

Kermode M., 1992, "David Cronenberg: interview and filmography" στο *Sight and Sound*, τ.1, σσ.11-13

Rodley Ch.(επιμ.), 1992, *Cronenberg on Cronenberg*, London, Boston ,Faber and Faber

Βιβλιογραφία:

1. Ελληνική Βιβλιογραφία

Δελπολάνης Γ. 1994, "Ντέιβιντ Κρονενμπεργκ" στο *Σινεμά* τ.42, σσ.90-97

Δελπολάνης Γ., 2007, *Πολιτική του Τρόμου, Αμερικάνικο σινεμά τρόμου και προπαγάνδα στον 21ο αιώνα*, Αθήνα Futura

Δελπολάνης Γ.1997, *Μέσα από το σκοτεινό καθρέφτη13+3 κείμενα για τον David Cronenberg*, Αθήνα, Futura

Ιωαννίδης Α., 1992, "Η μηχανή -εργένης: ένα σύμβολο μοντέρνου ερωτισμού" στο *Αρχαιολογία* 10,σσ. 56-63

Κάουα Α., 2002, *Εικονικά Βλέμματα, Μεταμοντέρνα αφήγηση στα κόμικς, τον κινηματογράφο και τη λογοτεχνία*, Αθήνα, Futura

Κρανάκης Μ., 1999, "Η αποσύνθεση της πραγματικότητας από τον Ντέιβιντ Κρονενμπεργκ" στο *Σινεμά* τ.103, σσ.57-62

Νούλας Δ., 1998,. Κ., *Το Ερωτικό στον Κινηματογράφο*, Αθήνα, Αιγόκερως

Ρηγοπούλου Π., 2003, *Το Σώμα. Από την Ικεσία στην Απειλή*, Αθήνα , Πλέθρον

Σούμας Θ., 1983, *Κινηματογράφος και σεξουαλικότητα/ ερωτισμός*, Αιγόκερως

2. Αγγλική Βιβλιογραφία

Adler K., Pointon M. (επιμ.), 1993, *The body imaged, The human form and visual culture since the Renaissance*, Cambridge, Cambridge

Alleva R. 1997, "Crash" στο *Commonweal*, τ.124, σ. 19

Ansen D., 1998, "Dead Ringers" στο *Newsweek*, τ.112, ν.14, σ. 58

Armstrong D.M., 1993, *A Materialist Theory of the Mind*, Routledge, London, New York

Badley L., 1995, *Film, horror, and the body fantastic*, Greenwood Press

- Baldwin G. D., 2000, "Word begets image and image is virus": undermining language and film in the works of William Bourroughs" στο *College Literature*, τ.27 v.1, σσ.63-83
- Bataille G., 1987, (μεταφρ. Dalwood M.) *Eroticism*, London, Marion Boyars Publishers Ltd.
- Baudrillard J., 1994, (μεταφρ. Glaser F. Sh.) *Simulacra and Simulation*, Michigan, The University of Michigan Press
- Bazin A., 1967, *What Is Cinema? Vol. 1.*, University of California Press, Berkeley
- Bazin A., 1971, *What Is Cinema? Vol. 2.* University of California Press, Berkeley
- Beard W., 1996, "Insect Poetics: Cronenberg's Naked Lunch" στο *Canadian review of Comparative Literature-Revue Canadienne de Litterature Comparee*, τ. 23:3, σσ.823-852
- Beard W., 1996, "Lost and Gone Forever: Cronenberg's Dead Ringers" στο *Post-Script*, τ.15 v.2, σσ.11-28
- Bell D., 2001, "Meat and Metal" στο Holiday R., Hassard J. (επιμ.) *Contested Bodies*, σσ.168-178, London, New York, Routledge
- Betler J., 1994, *American Cinema / American Culture*, Mc Graw-Hill, Inc
- Billson A. 1992, "Naked Lunch" στο *New Statement & Society* τ.5, v.199, σ.34
- Blakesley D., 1998, "Enviscerating David Cronenberg" στο *Enculturation* τ.2,v.1
- Bordwell D., 1985, *Narration in the Fiction Film*, London, Routledge
- Botting F., Wilson Sc., 1998, " Automatic Lover" στο *Screen* τ.39 v.2, σσ.186-92
- Boyne R., Rattansi Αλ. (επιμ.), 1990, *Postmodernism and society*, The Macmillan Press LTD
- Branigan Ed., 1992, *Narrative Comprehension and Film*, London, New York, Routledge
- Bread W., 1993, "An anatomy of melancholy: Cronenberg's Dead Zone" στο *Journal of Canadian Studies*, τ.27 v.4, σ.169
- Bread W., 1994, "The Canadiness of David Cronenberg" στο *Mosaic*, τ. 27 v.2, σσ.113-33
- Bread W., 2000, *The artist as monster: the cinema of David Cronenberg*, Toronto, University of Toronto Press

- Brown O. N., 1959, *Life against Death, The Psychoanalytical Meaning of History*, Middletown, Wesleyan University Press
- Burn G., 1992, "Naked Lunch" στο *TLS, Times Literary Supplement*, v.4647, σ.17
- Calhoun J., 1999, "Ick for litter" στο *Interiors*, τ.158 v.6, New York, σσ.127-8
- Cambell B. M., 1984, "Biological Alchemy and the films of David Cronenberg" στο *Planks of Reason: Essays on Horror Film*, σσ.307-320, Metuchen, N.J. Scarecrow Press
- Campbell N., Kean Al., 1997, *American Cultural Studies, An Introduction to American Culture*, London, New York, Routledge
- Carroll M. Th., 1993, "The Bloody Spectacle: Mishima, The Sacred Heart, Hogarth, Cronenberg and the Entrails of Culture" στο *Studies in Popular-Culture* τ.15 v.2, σσ.43-56
- Carroll N., 1990, *The Philosophy of Horror*, Routledge
- Celeste R., 1997, "Lost Highway: Unveiling Cinema's Yellow Brick Road" στο *Cineaction*, τ. 43, σσ.17-21
- Chion M., 1995, *David Lynch*, London
- Chute D., 1980, "David Cronenberg- he came from within" στο *Film Comment* τ.16, σσ.36-9
- Chute D., 1982, "Videodrome" στο *Film Comment* τ.18, σ.2
- Chute D., 1998, "Dead Ringers" στο *Film Comment* τ.24, σ.64
- Clover J.C., 1996, "Her Body, Himself: Gender in the Slasher Film" στο Grant K.B. (επιμ.), *The Dread of Difference, Gender and The Horror Film*, σσ. 66-113, Austin, University of Texas Press
- Coates P., 1988, *The Double and the Other: Identity as Ideology in Post-Romantic Fiction*, New York, St. Martin's Press
- Cody G., 1989, "David Hwang, M. Butterfly, Perpetuating The Misogynist Myth" στο *Theater*, τ.20 v.2, σσ.24-27
- Cohen K., 1979, *Film and Fiction: The Dynamics of Exchange*, New Haven, London, Yale University Press

- Colebrook Cl., 2002, *Gilles Deleuze*, London, New York, Rutledge
- Corliss R., 1984, "Fish gotta swim...:David Cronenberg by way of William Bouroughs" στο *Monthly film Bulletin* τ. 51, σσ. 600-611
- Corliss R., 1997, "Crash" στο *Time* τ.149 v.12, σ.88
- Corliss R., 2000, "Insides Out" στο <http://www.time.com/time/magazine/intl/article/0,9171,1107990419-23702,00.html>
- Corliss R.,1988, "Dead Ringers" στο *Time* τ.132 v.13, σ.84
- Corliss R.,1991, "Naked Lunch" στο *Time* τ.138 v.26,σ. 72
- Corliss R.,1994, "M. Butterfly" στο *Time* τ.142, v.14, σ. 85
- Corliss R.,1999, "Existenz: directed by David Cronenberg" στο *Time*, τ.135, v.17, σ.78
- Corrigan T, 1998, *A short Guide to writing about Film*, New York, Longman
- Costello J., 2000, *David Cronenberg*, Trafalgar Square
- Creed B., 1990, "Phallic Panic: Male Hysteria and Dead Ringers" στο *Screen*, τ.31 v.2, σσ.125-146
- Creed B., 1993, *The Monstrous Feminine, Film Feminism, Psychoanalysis*, London New York, Routledge
- Creed B., 1996, "Horror and the Monstrous Feminine: An Imaginary Abjection" στο Grant K.B. (επιμ.), *The Dread of Difference, Gender and The Horror Film*, σσ. 35-65, Austin, University of Texas Press
- Creed B., 1998, "The Crash Debate: Anal Wounds, Metallic Kisses" στο *Screen*, τ. 39 v.2, σσ.175-79
- Crook Eug. (επιμ.), 1981, *Fearful Symmetry: Doubles and Doubling in Literature and Film*, Tallahassee, FL: University Presses of Florida,
- Csordas J. T., 1994, *Embodiment and Experience, The Existential Ground of Culture and Self*, Cambridge University Press
- Danto C. A., 1999, *The body/mind problem: selected essays*, California, California Press

- Davies D., 2008, "Can film be a philosophical medium?" στο *Postgraduate Journal of Aesthetics* τ.5, σσ. 1-20
- De Lauretis T., 1999, "Popular Culture, Public and Private Fantasies: Femininity and Fetishism in David Cronenberg's *M. Butterfly*" στο *Signs* τ. 24 ν.2, σ.303
- Dellamora R., 1992, *Everything is permitted: the making of Naked Lunch*, New York, Grove Weidenfeld
- Dellamora R., 1994, "Framing William Bourroughs : from Frank Kermode to David Cronenberg" στο *Apocalyptic overtures: sexual politics and the sense of ending*, σσ.101-28, New Brunswick, NJ. Rutgers University Press
- Denby D., 1988, "Dead Ringers" στο *New York* τ.21 ν.39,σ. 60
- Denby D., 1997, "Crash" στο *New York*, τ.30 ν.12, σ.81
- Deutscer P., 2001, "Three Touches to the Skin and One Look, Satre and Beauvoir on desire and embodiment" στο Ahmed S, Stacey J.(επιμ.), *Thinking Through the Skin*, σσ. 143-159, London and New York, Rutledge
- Dick L., 1997, "Crash" στο *Sight and Sound* τ. 7, σσ.48-9
- Dienst R., 1994, *Still life in real time. Theory after television*, Durham North Carolina, Duke University Press
- Digaetani J., Hwang D., 1989, "M. Butterfly, An Interview with David, Henry Hwang" στο *TDR- The Drama Review-A Journal of Performance Studies*, τ.33 ν.3, σσ.141-153
- Dillon M., 1999, "Existence or eXistenZ?" στο *American Cinematographer*, τ. 50 ν.5, σσ.56-57
- Diva V., 1996, " From Dracula with Love" στο Grant K.B. (επιμ.), *The Dread of Difference, Gender and The Horror Film*, σσ. 388-400, Austin, University of Texas Press
- Dobash P. R., Schlesinger P., Weaver C. K., 1992, *Women Viewing Violence*, London, British Film Institute
- Doherty Th., 1987, "The Fly" στο *Film Quarterly*, XL/3, σσ. 38-41

- Donald J.(επιμ.),1989, *Fantasy and Cinema*, London, BFI
- Dor J., 1994 (μεταφρ. Μποτουροπούλου Ιφ.), *Εισαγωγή στην Ανάγνωση του Lacan 1. Το ασυνείδητο δομημένο σαν γλώσσα*, Αθήνα, Πλέθρον
- Doran A., 1997, "John Waters on David Cronenberg" στο *Grand Street*, τ.15 ν.4, σσ.40-44
- Elsaesser Th., Buckland W., 2002, *Studying Contemporary American Film, A guide to Movie Analysis*, Arnold
- Falk P., 1994, *The Consuming Body*, London, Sage Publications
- Falzon Ch., 2002, *Philosophy goes to the movies. An Introduction to philosophy*, Routledge
- Featherstone M., Hepsworth M., Turner S. B. (επιμ), 1991, *The Body, Social Process and Cultural Theory*, London, SAGE Publications Ltd
- Feher M., Naddaff R., Tazi N. (επιμ.), 1989, *Fragments of the History of the Human Body, Part Two*, New York, Urzone Inc.
- Floyd N., 1988/9, "Gynecology, symbiosis and foetal pigs ..." στο *Shock Xpress*, τ.2 ν.5, σσ.12-15
- Frank A. W, 1991, "For a Sociology of the Body: an analytical review" στο Featherstone Mike, Hepsworth Mike, Turner S. Bryan (επιμ.), *The Body, Social Process and Cultural Theory*, σ.36-102, London, SAGE Publications Ltd
- Frank M., 1991, "The Camera and the Speculum: David Cronenberg's Dead Ringers" στο *PMLA: Publications of the Modern Language Association of America*, τ.106 ν.3, σσ.459-70
- Freeland A.C, Wartenberg E. T. (επιμ.), 1995, *Philosophy and Film*, New York, London, Routledge
- Freeland A.C., 1996, "Feminist Frameworks For Horror Films" στο Bordwell D., Carroll N. (επιμ.) *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, σσ.195-218, University of Wisconsin Press
- Friedberg A., 1993, *Window Shopping , Cinema and the postmodern*, London, University of California Press Ltd.
- Gaggi S., 1998, *From Text to Hypertext, Decentering the subject in Fiction, Film, the Visual arts and Electronic Media*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press

- Gaines J. (επιμ.), 1992, *Classical Hollywood Narrative*, NC: Duke University Press
- Gallagher C., Laqueur Th.(επιμ.), 1987, *The Making Of The Modern Body, Sexuality and Society in the Nineteenth Century*, Berkley, Los Angeles, London, University of California Press
- Genosko G., 2001, "Monster mash" στο *Border Crossings* τ. 20 ν. 2, σσ.18-19
- Gleiberman O., 1988, "Cronenberg's double meanings" στο *America Film* τ.14 ν.1, σ.38
- Goldberg L., Lofficier R., Lofficier J. M., Rabkin W., 1998, *Science Fiction Filmmaking in the 1980's*, McFarland
- Golden Cr. (επιμ.), 1982, *Cut! Horror Writers on Horror Film*, Berkley Press
- Golfman N., 1997, "Crash" στο *Canadian Forum*, τ75 ν. 855, σ. 27
- Gombrich E.H., 1994, (μεταφρ. Κληριδη Χρ.), *Ιστορία της Τέχνης*, Αθήνα Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης
- Grant E., 1989, "The Fly II" στο *Films in Review*, τ.40, σσ.301-2
- Grant K.B. (επιμ.), 1996, *The Dread of Difference, Gender and The Horror Film*, Austin, University of Texas Press
- Grant M. (επιμ.) 2000, *The modern fantastic of David Cronenberg*, Praeger
- Grant M., 1998, "Crimes of the Future" στο *Screen*, τ.39 ν.2 σσ.180-85
- Grunberg S., 2006, *David Cronenberg*, London, Plexus
- Guerrero Ed., 1990, "AIDS as Monster in Science Fiction and Horror Cinema" στο *Journal of Popular Film and Television*, τ. XVIII/3, σσ.86-93
- Gundman R., 1997, "Plight of the Crash Fest Mummies: David Cronenberg's Crash" στο *Cineaste*, τ. 22 ν.4, σσ.24-27
- Haas R., 1996, "Introduction: The Cronenberg Monster: Literature, Science and psychology in the cinema of Horror" στο *Post-Script*, τ.15 ν.2, σσ.3-10
- Halberstam J., Livingston I. (επιμ.), 1995, *Posthuman Bodies*, Bloomington and Indianapolis, Indiana University Press

- Hampton H., 1993, "When in Videodrome: travels in the new flesh" στο *Artforum International*, τ. 31, σσ.70-3
- Hanawa Y., "The World of Suzie Wong And M. Butterfly-Race and Gender In Asian-American" στο *Radical History Review* τ.64, σσ.12-18
- Handling P. (επιμ.), 1983, *The Shape of Range: the films of David Cronenberg*, Toronto, General Pub. Co.
- Harkness J., 1994, "M. Butterfly" στο *Sight and Sound*, τ.4 v.5, σ. 44
- Heath St., 1976, "Narrative Space" στο *Screen*, τ.17, σσ.19-75
- Hebdige D., 1988, *Hiding in the light, on images and things*, London, New York, Routledge
- Heldreth G.L., 1996, "Festering in Thebes: Elements of tragedy and myth in Cronenberg's films" στο *Post-Script*, τ. XV v. 2, σσ. 46-61
- Hendershot C., 2001, "The Cold War Horror Film: Taboo and Transgression in The Bad Seed, The Fly, and Psycho" στο *Journal on Popular Film and Television*, τ.29, σ. 21
- Herzongerath B., 1999, "On Lost Highway: Lynch and Lacan, Cinema and Cultural Pathology" στο *Other Voices*, τ. 1 v.3, <http://www.othervoices.org/1.3/bh/highway.html>
- Hickenlooper G., 1989, "The Primal Energies of the Horror Film: An interview with David Cronenberg" στο *Cineaste*, τ.17 v.2, σσ.4-7
- Hoesterey In., 2001, *Pastiche, Cultural Memory in Art, Film, Literature*, Bloomington, Indianapolis, Indiana University Press
- Hoggard L., 1999, "eXistenZ" στο *Blueprint* v.161, σ.69
- Holiday R., Hassard J.(επιμ.),2001, *Contested Bodies*, London, New York, Routledge
- Hollinger K., 1996, "The Monster as Woman: Two generations of Cat People" στο Grant K.B. (επιμ.), *The Dread of Difference, Gender and The Horror Film*, σσ. 296-308, Austin, University of Texas Press
- Hultkrans A., 1997, "Body work" στο *Artforum International* τ. 35, σσ.76-81

- Hurley K., 1995, "Reading like an alien: posthuman identity in Ridley Scott's *Alien* and David Cronenberg's *Rabid*" στο Halberstam J., Livingston I.(επιμ.), *Posthuman Bodies*, σσ.203-24, Bloomington, Indiana university Press,
- Jackson K., 1999, "eXistenZ" στο *Sight and Sound* τ. 9, σσ.46
- Jaechne K. 1992, "David Cronenberg on William Bouroughs: Dead Ringers Do Naked Lunch" στο *Film Quarterly*, τ. 45 v.3, σσ.2-6
- Jaechne K., 1988, "Visit to the doctor" στο *Film Comment*, τ. 24 v.5, σ. 26
- Jarvis B., 1998, *Postmodern Cartographies. The Geographical Imagination in Contemporary American Culture*, Pluto Press
- Johnson B.D., ""Waiting for Crash": is Ted Turner playing film censor?" στο *Macleans*'s, τ.109 v.46, σ. 72
- Johnson B.D., 1992, "Naked Lunch" στο *Macleans*'s, τ.105 v.3, σ. 49
- Johnson B.D., 1993, "A director's obsession" στο *Macleans*'s, τ.106 v.37, σ. 38
- Johnson B.D., 1996, "Auto eroticism: Cronenberg's sex-driven "Crash" shakes up the film festival" στο *Macleans*'s, τ.109 v.22, σ. 50
- Johnson B.D.,1988, "A fatal obsession" στο *Macleans*'s, τ.101 v.39, σ. 52
- Kauffman S.L., 1998, *Bad girls and sick boys: fantasies in contemporary art and culture*, Berkley, university of California Press
- Kauffman St., 199, "M. Butterfly" στο *New Republic*, τ.209 v.18, σ. 26
- Kauffman St., 1997, "Crash" στο *New Republic*, τ. 216 v.16, σ. 26
- Kennedy M. B., 2004, *Deleuze and Cinema*, Edinburgh University Press
- Kermode M., Petley J., 1997, "Crash course" στο *Sight and Sound*, τ. VII v.9, σ.64
- Kermode M., Petley J., 1997, "Road Rage" στο *Sight and Sound*, τ.7 v.6, σσ.16-18
- Klawans St., 1992, "Naked Lunch" στο *Nation* τ.254 v.2, σ.62
- Klawans St.,1988, "Dead Ringers" στο *Nation*, τ.247 v.12, σ.431

- Klawans St., 1997, "Crash" στο *Nation* τ. 264 v.14, σ. 36
- Knee A., 1992, "The Metamorphosis of the Fly" στο *Wide Angle* τ. XIV v.1, σσ.20-34
- Kondo D.K., 1990, "M. Butterfly-Tony Award Winning Play By David Henry Hwang-Orientalism, Gender And A Critique of Essentialist Identity" στο *Cultural Critique*, τ.16, σσ.5-29
- Kovar J., 2000, "David Cronenberg" στο <http://www.goodfight.org/hwdcronenberg.html>
- Kracauer S., 1960, *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*, Oxford, Oxford University Press
- Krasniewicz L., 1992, "Cinematic Gifts: The Moral and Social Exchange of Bodies in Horror Films" στο Mascia L., Sharpe P. (επιμ.), *Tattoo, Torture, Mutilation, and Adornment, The Denaturalization of The Body in Culture and Text*, σσ. 30-47, Albany, State New York University Press
- Krebs J., 2000, "eXistenZ" στο *Stereo Review's Sound & Vision*, τ.65 v.1, σ.146
- Kroll J., 1997, "Crash" στο *Newsweek*, τ.129 v.12, σ.79
- Lamarque P., 1983, "Fiction and Reality" στο Lamarque P. (επιμ.), *Philosophy and Fiction: Essays in Literary Aesthetics*, σσ. 52-72, Aberdeen, Aberdeen University Press
- Lapointe J., 1997, "Crash", στο *Films in Review*, τ. 48, σ.70
- Latham R., 1997, "Screening Desire: posthuman couplings in Atom Egoyan's Speaking parts and David Cronenberg's Videodrome" στο Morrison A. M. (επιμ.), *Trajectories of the fantastic: selected essays from the Fourteenth International Conference of the Fantastic in Arts*, σσ.171-179, Greenwood Press
- Lavery D., 2001, "From Cinespace to Cyberspace: Zionists and Agents, Realists and Gamers in the Matrix and eXistenZ" στο *Journal of Popular Film and Television*, τ. 28 v.4, σσ.150-157
- Lawson J. H., 1964, *Film: The Creative Process. The Search for an Audio-Visual Language and Structure*, New York, Hill and Wang
- Lewis B., 1987, "Nightmare Man" στο *Films & Filming*, τ.389, σσ.17-19
- Livingston I., 1993, "The Traffic in Leeches: David Cronenberg's Rabid and the Semiotics of

- Parasitism" στο *American-Imago*, τ.50 ν.4, σσ.515-33
- Lopate P., 1999, "eXistenZ" στο *Film Coment*, τ. 35, ν.3, σ. 82
- Lowenstein Ad., 1999, "Canadian horror made flesh: contextualizing David Cronenberg" στο *Post-Script*, τ.XVIII ν.2, σσ.37-51
- Lucie- Smith Ed., 1972, *Eroticism in Western Art*, London, Thames and Hudson LTD
- Lyons D., 1992, "Naked Lunch" στο *Film Comment*, τ.28 ν.1, σ.15
- Magistrale T., 1996, "Cronenberg's only really human movie: The dead Zone" στο *Post-Script*, τ.XV ν.2, σσ.40-45
- Marcuse H, 1981 (μεταφρ. Αρζόγλου Ιορ.), *Έρωτς και πολιτισμός*, Αθήνα, Κάλβος
- Martin J. W., Conrad E., Ostwalt Fr. (επιμ.), 1995, *Screening the Sacred: Religion, Myth and Ideology in Popular American Film*, Westview Press
- Mascia L., Sharpe P.(επιμ.),1992, *Tattoo, Torture, Mutilation, and Adornment, The Denaturalization of The Body in Culture and Text*, Albany, State New York University Press,
- Maslin J., 1983, "The Dead Zone" στο *New York Times*, τ.133, σ.20
- McCarthy T., 1993, "M. Butterfly" στο *Variety* τ.352 ν.6, σ.26
- McGillivray D. "Dead Ringers" στο *Films and Filming*, τ. 412, σσ.32-33
- McLarty L., 1996, "Beyond the veil of flesh: Cronenberg and the disembodiment of horror" στο Grant K.B. (επιμ.), *The Dread of Difference, Gender and The Horror Film*, σσ. 231-52, Austin, University of Texas Press
- Mellor A. P., Shilling C., 1997, *Reforming the body, Religion, Community, Modernity*, London, SAGE
- Metz C., 1991, *Film Language: A Semiotics of the Cinema*, Chicago, University of Chicago Press
- Miller D.A., 1981, *Narrative and its Discontents: Problems of Closure in the Traditional Novel*, Princeton, Nj: Princeton University Press
- Mirzoeff N., 1995, *BODYSCAPE, Art, modernity and the ideal figure*, London and New York, Routledge

- Monaco J., 1981, *How to read a film, The Art, Technology, Language, History and Theory of Film and Media*, New York, Oxford, Oxford University Press
- Morgan J. A., 2000, *Perversion and national subjectivity in English Canadian cinema*, University of Galgary
- Morris P., 1994, *David Cronenberg: A Delicate Balance*, Canadian Biography Series
- Moy J.S., 1993, "David Henry Hwang- M. Butterfly and Philip Kan Coanda, Yankee Dawg You Die- Repositioning Chinese American Marginality On the American Stage" στο *Theatre Journal*, τ.45 ν.3, σσ.349-362
- Mulvey L., 1989, *Visual Pleasure and Narrative Cinema in Visual and Other Pleasures*, Houndmills, Basingstoke, Hampshire, Macmillan
- Neale St., 1980, *Genre*, BFI Publishing
- Nietzsche F., (μεταφ. Σαρίκας Ζήσιος) : *Η γέννηση της τραγωδίας*, Νηοίδες
- Noelhin L., 1999, *Representing Women*, London, Thames and Hudson
- O'Brien G., 1993, "Dead Ringers" στο *New York Review of Books*, τ. 40 ν.8, σ. 63
- O'Pray M., "Fatal Knowledge: damaged men are the heart of David Cronenberg's films" στο *Sight and Sound*, τ.1, σσ.10-11
- Odell C., Le Blanc M., 2007, *David Lynch*, Kamera Books
- Olkowski D., 1999, *Gilles Deleuze and the ruin of Representation*, Berkley, Los Angeles, London, University of California Press
- Oren M., 1998, "The grotesque in the films of David Cronenberg" στο *Exposure*, τ.31 ν.3/4, σσ.5-12
- Orr J., 1998, *Contemporary Cinema*, Edinburgh, Edinburgh University Ltd
- Orr J., Taxidou O.(επιμ.), 2000, *Post-war cinema and Modernity*, Edinburgh University Press
- Oster C., 1999, "Dead Ringers: a case of psychosis in twins" στο *American Imago*, τ.56, σσ.181-202

- Palmer R., 1999, "The novelist, the director and the mugwumps" στο *American Film*, τ.17, σσ.30-1
- Paul W., 1994, *Laughing Screaming, Modern Hollywood Horror & Comedy*, New York, Chichester, West Sussex, Columbia university Press
- Paulette T., 1983, "Videodrome" στο *Films and Filming*, v.50, σσ.42-43
- Perniola M., 1989, "Between Clothing and Nudity" στο Feher M., Naddaff R., Tazi N. (επιμ.), *Fragments of the History of the Human Body, Part Two*, σσ. 237-265, New York, Urzone Inc.
- Pharr M. Haas L., 1996, "Cronenberg and the Feminine" στο *Post-Script*, τ.15 v.2, σσ.29-39
- Pisters P., 2003, *The Matrix of Visual Culture, working with Deleuze in film theory*, Stanford, California, Stanford University Press
- Pizzello St., 1997, "Driver's side" στο *American Cinematographer*, τ.78, σσ.43-7
- Popper R. K., 1994, *Knowledge, The Body-Mind Problem in defence of interaction*, London, New York, Routledge
- Porton R., 1999, "The film Director as Philosopher: an interview with David Cronenberg, στο *Cineaste* τ.24 v.4, σσ. 4-9
- Powers J., 1992, "Naked Lunch" στο *New Yorker*, τ.25 v.3, σ.56
- Prosser J., 2001, "Skin Memories" στο Ahmed S, Stacey J. (επιμ.), *Thinking Through the Skin*, σσ. 52-68, London and New York, Rutledge
- Pym J. (επιμ.), 2001, *Time Out Film Guide*, London, Penguin Books
- Rafferty T., 1986-87, "Letter from New York: Out of the Blue" στο *Sight and Sound*, τ. LVI v.1, σσ.30-33
- Rafferty T., 1988, "Dead Ringers" στο *New Yorker*, τ.64 v.33, σ.92
- Rafferty T., 1993, "M. Butterfly" στο *New Yorker*, τ.69 v.33, σ.123
- Rapp Al., 2000, "You can never read too much into it" στο <http://www.salon.com/ent/movies/int/1990/04/29/cronenberg/>
- Reed H. (Παππας Α., Ξύδης Αλ. μεταφρ.), 1978, *Ιστορία της Μοντέρνας Τέχνης*, Αθήνα, Υποδομή

- Reid B., 2000, "Transcending experience, Cronenberg's New Meta-Thriller" στο <http://www.thestranger.com/1999-04-22/film.html>
- Reisz K. and Millar G., 1968, *The Technique of Film Editing*, London, Focal Press Limited
- Rodley Ch., 1996, "Crash" στο *Sight and Sound*, τ.6 ν.6, σσ.7-11
- Rodley Ch., 1999, "Game Boy" στο *Sight and Sound*, τ.9 ν.4, σσ.8-10
- Rosen P. (επιμ.), 1986, *Narrative, Apparatus, Ideology*, New York, Columbia University
- Roth M., 2000, "Twice Two: The Fly and Invasion of the Body Snatchers" στο *Discourse*, τ.22 ν.1, σσ.103-16
- Rudolph Er., 1999, "Flesh for Fantasy" στο *American Cinematographer*, τ.80 ν.5, σσ.48-50
- Rushing H. J., 1995, *Projecting the Shadow, the cyborg hero in American Film*, Chicago, London, The University of Chicago Press
- Russel L., 2000, "Naked Lunch" στο <http://www.coastnet.com/~lwr/Fcourt/NakdLun.htm>
- Salecl R., 2001, "Cut In the Body, From Clitoridectomy to Body Art" στο Ahmed S., Stacey J. (επιμ.), *Thinking Through the Skin*, σσ. 21 -35, London and New York, Routledge
- Sardar Z., 1999, "eXistenZ" στο *New Statesman*, τ.28, ν.4433, σ.35
- Sawyer Ch., "The Fly" στο *Films in Review*, τ.37, σσ.558-9
- Schneider J. St., 2004, "The Essential Evil in/of Eraserhead (or Lynch to the Contrary)" στο Sheen Er., Davison Ann.(επιμ.), *The Cinema of David Lynch, American dreams, nightmare visions*, σ.5-18, London, New York, Wallflower Press
- Seltzer M., 1998, *Serial Killers, Death and Life in America's Wound Culture*, New York, Routledge
- Sharett Ch., 1996, "The Horror Film in the Neoconservative Culture" στο Grant K.B. (επιμ.), *The Dread of Difference, Gender and The Horror Film*, σσ.253-277, Austin, University of Texas Press
- Shaviro St., 2000, "David Cronenberg" στο <http://www.dhlgren.com/Doom/ch.11.html>
- Sheen E. Davison A.(επιμ.), 2004, *The Cinema of David Lynch, American dreams, nightmare visions*, London, New York, Wallflower Press

- Shilling Ch., 1993, *The body and Social Theory*, London, Sage Publications Ltd
- Shimakawa K., 1993, "Whos-To-Say-Or Making Space Fro Gender And Ethnicity in M. Butterfly" στο *Theatre Journal*, τ.45 ν.3 σσ.349-362
- Simon J., 1992, "Naked Lunch" στο *National Review*, τ.44 σ.4, σ.56
- Simon J., 1993, "M. Butterfly" στο *National Review*, τ.45 ν.21, σ.72
- Simon J., 1997, "Crash" στο *National Review*, τ.49 ν. 9, σ.57
- Sinclair I., 1999, "The naked dinners club" στο *Sight and Sound*, ν.2, σ.6
- Sinclair I., 2000, "Crash" στο <http://www.coastnet.com/~lwr/features/Pgcrash.htm>
- Slethaug E.G., 1993, *The Play of the Double in Postmodern American Fiction*, Carbondale, Southern Illinois University Press
- Smith G., 2000, "David Cronenberg" στο <http://archive.filmlinc.com/fcm/fcm3-4.htm>
- Smith M., 1999, "Wound Envy: Touching Cronenberg's Crash" στο *Screen*, τ.40 ν.2, σσ.193-202
- Snowden L., 1999, "Which is the Fly and Which is the Human? Cronenberg/Burroughs Interview" στο Hibbard A. (επιμ.), *Conversations with William Burroughs*, σσ. 209-19, University Press of Mississippi
- Sobchack V., 1996, "Bringing it All Back Home, Family Economy and Generic Exchange" στο Grant K.B. (επιμ.), *The Dread of Difference, Gender and The Horror Film*, σσ.143-163, Austin, University of Texas Press
- Sontag S., 1993 (μεταφρ. Λυκιαρδόπουλος Γερ., Ροζάνης Στεφ.), *Η νόσος ως μεταφορά : το AIDS και οι μεταφορές του, Ύψιλον*
- Spletzer A., 2000, "New sexual organs, an interview with David Cronenberg" στο <http://.thes-tranger.com/1999-04-29/film3.html>
- Stadler J., 2002, "Losing Plot: Narrative and Ethical Identity in Lost Highway" στο , Stoehr K. L. (επιμ.), *Film and Knowledge, Essays on the Integration of Images and Ideas*, σσ. 17-36, Jefferson, North Carolina London, McFarland & Company Publishers

- Stanbrook A., "Cronenberg's creative cancers" στο *Sight and Sound*, τ.58 v.1, σ.54
- Stoehr K. L. (επιμ.), 2002, *Film and Knowledge, Essays on the Integration of Images and Ideas*, Jefferson, North Carolina, London, McFarland & Company Publishers
- Stratton D., "eXistenZ" στο *Variety*, τ.374, σ.56
- Sturn R., 2000, "Crash" στο <http://www.intercom.publinet.it/crash.htm>
- Suner As., 1998, "Postmodern double cross: reading David Cronenberg's M. Butterfly as a horror story" στο *Cinema Journal*, τ.37, σσ.59-66
- Sutton M., 1982, "The Films of David Cronenberg" στο *Films and Filming*, v.337, σσ.15-21
- Taubin A., 1992, "The Wrong Body" στο *Sight and Sound*, τ.1, σσ.8-10
- Testa B., 1995, "Technology's body: Cronenberg, Genre, and the Canadian Ethos" στο *Post-Script*, τ.15 v.1, σσ.38-56
- Thomas K., 1983, "The dead zone" στο *Los Angeles Times*, v.133, σ.2
- Thompson D., 1992, "Naked Lunch" στο *Sight and Sound*, τ.2, σσ.56-7
- Travers P., 1992, "Naked Lunch" στο *Rolling Stone*, τ.623, σ.87
- Truffaut Fr., 1984, *Hitchcock, The Definitive study of Alfred Hitchcock by Francois Truffaut*, New York, London, Sydney, Tokyo, Singapore, Simon&Shuter
- Turner S. B., 1996, *The Body and Society, Explorations in Social Theory*, SAGE Publications Ltd
- Vergine L., 2000, *Body art and Performance, the body as language*, Milan, SKIRA
- Vice S., 1993, "Hallucinatory Reality In David Cronenberg's Naked Lunch" στο *Dionysus: The Literature and Addiction Tri Quarterly*, τ.4 v.3, σσ.43-47
- Vigarello G., 2001 (Μεταφ. Βουτσοπούλου Λια), *Ιστορία βιασμού 16ος -20ος αιώνας*, Αθήνα, Αλεξάνδρεια
- Walker A., 1997, "Teaching tolerance" στο *Sight and Sound*, τ.VII v.8, σσ.64
- Wheal N. (επιμ.), 1995, *The Postmodern arts*, London, Routledge
- Williams L., "When the woman looks" στο Grant K.B. (επιμ.), *The Dread of Difference, Gender and*

The Horror Film, σσ. 15- 34, Austin, University of Texas Press

Wood R., 1986, *Hollywood from Vietnam to Reagan ...and Beyond*, New York, Chichester, West Sussex, Columbia University Press

Wood R., 1996, "Burying the undead: the use and obsolescence of Count Dracula" στο Grant K.B. (επιμ.), *The Dread of Difference, Gender and The Horror Film*, σσ. 364-378, Austin, University of Texas Press

Zurbugg N., 1999, "Will Hollywood never learn? David Cronenberg's Naked Lunch" στο Cartmell D., Wheleham I. (επιμ.) *Addaptions: from text to screen, screen to text*, σσ.98-112, New York, London, Routledge

3. Ιταλική Βιβλιογραφία

Gallo D., 2000, "La nuova carne. Il cinema della mutazione e le tentazioni iperealiste" στο <http://www.intercom.publignet.it/carne.htm>

Griner M., 2000, "'La Mosca" di David Cronenberg" στο <http://www.fabula.it/mgriner/mosca.html>