

1997 JAARGANG 18 NUMMER 1

tijdschrift
voor *vrouwenstudies*



Lichaam

De kwetsbare cyborg

Interview met Judith Butler

Our bodies, our-selves!

Hooglied

Anneke Smelik

Het kannibalistische oog van de cyborg

Reflecties over een hybride genre in de science-fictionfilm

VLOEIBAAR KWIK

5

De cyborg T1000 uit *TERMINATOR 2. JUDGEMENT DAY* is tot op heden een van de boeiendste verbeeldingen van een cyborg in film. Hoewel deze cyborg van vloeibaar kwik meestal driedimensionaal is, kan hij ook een- of tweedimensionaal worden: zo kan hij tot een punt oplossen en door muren en vloeren heengaan, hij kan een lichaamsdeel zoals een arm tot steekwapen omvormen, en hij kan vernietigd worden om daarna de flarden en stukjes weer te laten vervloeien tot een geheel. Zijn flexibele vorm tart de grenzen van onze verbeeldingskracht, omdat hij/zij/het elk denkbaar dualisme overschrijdt: mens/machine, organisch/technologisch, mannelijk/vrouwelijk, hard/zacht, innerlijk/outerlijk. De filmische verbeelding van de T1000 is een voorbeeld van de explosieve verbeeldingskracht die de figuur van de cyborg in onze cultuur heeft geïntroduceerd. Deze hybride figuur presenteert het verbijsterende beeld van een grenzeloze entiteit. Dit roept vragen op naar de identiteit van deze figuur: kan hier überhaupt nog wel sprake zijn van een identiteit? Kan deze mens/machine over subjectiviteit beschikken? Kan deze cyborg een verhaal vertellen buiten zijn programmering om?

Het model T1000 brengt een problematiek naar voren die ik in dit artikel wil bespreken, namelijk representaties van identiteit in de cyborgfilm in relatie tot gender. Mijn interesse in de cyborgfilm ligt in de cyborg als een nieuwe figuratie van subjectiviteit, met name in mogelijkheden voor een nieuwe beeldvorming rond mannelijkheid en vrouwelijkheid. In haar *Cyborg manifest* heeft de wetenschapsfilosofe Donna Haraway (1985) de cyborg geïntroduceerd als een nieuwe, politieke en theoretische figuratie voor vrouwen. De hybride cyborg figureerde als een nieuw beeld voor de gefragmenteerde, heterogene, postmoderne subjectiviteit van vrouwen.¹ Anno 1985 kon 'de vrouw' volgens Haraway niet langer als een vaststaande categorie begrepen worden, noch als een autonoom en coherent subject, maar moest geplaatst worden binnen de versplinterde en flexibele orde van de postindustriële maatschappij. Haraway zag de cyborg als een verfrissend, anti-nostalgisch beeld voor vrouwen.

De combinatie van Haraways utopische visie en de opkomst van de cyborgfilm maakte mij nieuwsgierig naar de mogelijkheden om menselijke subjecti-

1. Zie Balsamo 1996 voor een uitwerking van allerlei technologische ontwikkelingen in relatie tot het vrouwelijk lichaam, waarbij zij gebruik maakt van de figuur van de cyborg.

viteit anders, wellicht vernieuwend, te verbeelden. De cyborg, als een mens/machine-hybride, zal immers ideeën over het traditionele subject beïnvloeden. In die zin vormt de figuur van de cyborg een uitdaging voor conventionele opvattingen over subjectiviteit als een autonome en coherente eenheid. Je zou kunnen stellen dat de hybridische cyborg dat subject voor een identiteitscrisis stelt. Een identiteitscrisis kan bevrijdend of bedreigend zijn. Beide betekenissen zien we terug in de cyborgfilm, die zich beweegt tussen utopie en apocalyps, tussen hoop op een betere toekomst en angst voor het einde van de wereld.²

DE CYBORGFILM

De cyborgfilm behoort tot een hybride genre, met een beeldstijl die zijn wortels heeft in science-fiction-, horror- en actiefilms (zie over dit soort genres Donald 1989; Kuhn 1990). De term *cyborg* komt van *cybernetisch organisme*; om het eenvoudig te zeggen wordt daar een mens/machine mee bedoeld. Film is vanaf het begin van zijn ontstaan gefascineerd geweest door science fiction en heeft de technologische mogelijkheden van de filmische verbeelding van een toekomstige fantasiewereld en van de mens/machine gretig geëxploreerd. De mens/machine is op zich geen nieuwe figuur in de film, al eerder waren er robots en androïden. Een robot is een volledig mechanische figuur, zoals Maria in *METROPOLIS*, die tot leven wordt gewekt door elektriciteit. Een androïde is een kunstmatige mens van organisch materiaal; bekende androïden zijn het monster van Frankenstein in de gelijknamige film en Ash in de *ALIEN*-serie. In de hedendaagse film zijn androïden meestal genetisch gemanipuleerde organismen die nauwelijks te onderscheiden zijn van mensen, zoals de replica's, de 'reps', in *BLADE RUNNER*.

In de science-fictionfilm worden onder cybernetica vooral kunstmatige intelligentie en computertechnologie verstaan. Met de figuur van de cyborg wordt tegenwoordig dan ook de versmelting van mens en computer bedoeld, zeg maar de mens met een chip in z'n lichaam. De cyborgfilm sluit aan op de ontwikkeling van digitale beelden in computer- en mediatechnologie (Hayward en Wollen 1993).³ Hoewel sommige films, zoals *VIDEODROME*, de problematiek van een visuele cultuur tot thema hebben gemaakt, dringen *cyber-*

space en *virtual reality* (VR) maar langzaam door tot de wereld van de film.⁴ Tot heel recentelijk heeft de cyborgfilm zich niet veel aangetrokken van de opkomst van de cyberpunk; waarschijnlijk is deze science fiction te marginaal en radicaal voor de conventies van de Hollywoodfilm. De cyborgfilm sluit eerder aan bij de traditie van de klassieke science-fictionfilm.

In dit verband valt het mij op dat het genre van de science-fictionfilm – en ook van de horror- en de avonturenfilm – nogal eens verwijst naar middeleeuwse of christelijke allegorieën.⁵ Voorbeelden zijn de *ALIEN*-trilogie en de twee *TERMINATOR*-films. Films als *BLADE RUNNER* en *JOHNNY MNEMONIC* mogen dan science fiction zijn, ze doen ondanks hun hi-tech-wereld vaak onverwacht middeleeuws aan, met hun krochtige onderwereld en demonische heersers. In dit soort films draait het immer om de mythische strijd tussen goed en kwaad, wat waarschijnlijk de allegorische verhaalstructuur verklaart (en zeker het gebruik van grof geweld in dit soort films). *JOHNNY MNEMONIC* is ondanks de fantasievolle verbeelding van het Net eigenlijk een saaie film, omdat de structuur van het verhaal een simpel gevecht betreft tussen de goeden en de slechten. Je ziet in de cyborgfilm dus vaak een merkwaardige mengeling van een futuristische verbeelding en een middeleeuwse aandoende beeldvorming, gevat in een narratieve structuur die niet uitstijgt boven de allegorie van een strijd tussen goed en kwaad.

In dit filmgenre zien we twee types: de hardware- en de software-cyborg. De meer klassieke hardware-cyborg combineert een organisch menselijk lichaam (dat al bestond of genetisch geconstrueerd is) met technologie in de vorm van implantaties of prothesen; zo ontstaan figuren als de Terminator en RoboCop. De software-cyborg plugt een computerprogramma in het (elektronische) hoofd, zoals Johnny Mnemonic die data geladen krijgt in zijn hoofd. De software-cyborg kan zelfs helemaal geen vaste fysieke vorm meer hebben,

om historisch beeldmateriaal te manipuleren zoals in *FORREST GUMP* (1994) gebeurt (Gump die presidenten van de VS ontmoet). Daarnaast worden digitale technieken gebruikt om nieuwe animatiemogelijkheden te creëren, zoals in *JURASSIC PARK* (1993) en de Walt-Disneyfilm *TOY STORY* (1996).

4. Het woord *cyberspace* is door de science-fictionschrijver William Gibson gelanceerd in zijn roman *Neuromancer* (1984). Zowel *cyberspace* als virtuele werkelijkheid verwijzen naar een elektronische omgeving met een hoge mate van interactiviteit. De begrippen worden dan ook vaak als synoniemen gebruikt. Meer specifiek verwijst *cyberspace* naar de cybernetische dataruimte van de computer, die de gebruiker als het ware binnen gaat. VR verwijst naar de schijnbare wereld of werkelijkheid die de gebruiker ervaart tijdens het gebruik van het computersysteem. Gibson zelf heeft *cyberspace* omschreven als een 'consensual hallucination', een hallucinatie met wederzijds goedvinden. Een van de eerste films die virtuele werkelijkheid tot thema verhief, was *THE LAWNMOWER MAN*, hoewel de beelden nog niet met VR-technieken tot stand waren gebracht. Zie over *cyberspace* Benedikt (1991).

5. Naar dit fenomeen heb ik recentelijk ook verwezen in een artikel over films over Jeanne d'Arc (Smelik 1996).

2. De apocalyps is een terugkerend thema, zo niet obsessie, in de Amerikaanse cultuur. Apocalyptische tendensen in de hedendaagse populaire cultuur zijn voor een deel ingegeven door rechts-christelijke invloeden, maar niet uitsluitend; zo loopt in de cyberpunkfilm *JOHNNY MNEMONIC* de voornaamste tegenstander rond als een heuse antichrist. In het kader van dit artikel kan ik niet ingaan op de betekenis van de apocalyps in science-fictionfilms; de lezer verwijs ik naar Quinby 1994 en Dellamora 1995.

3. Digitale technologieën kunnen op heel verschillende manieren worden ingezet. Zo zie je dat de ontwikkelde techniek van *morphing* aan de ene kant een futuristische figuur als de cyborg T1000 in *TERMINATOR 2* oplevert, en aan de andere kant ingezet wordt

maar bestaat uit louter een computerprogramma dat op elk willekeurig moment een andere vorm aan kan nemen; dan zijn we beland bij het model T1000 van vloeibaar kwik. In de volgende paragraaf zal ik bekijken hoe de cyborg, de mens/machine of gecomputeriseerde mens, visueel en narratief vorm krijgt in film.

HET FILMBEELD: POINT OF VIEW

Wat bij het bekijken van cyborgfilms opvalt, is dat de cyborg vrijwel altijd geïntroduceerd wordt met een subjectief point-of-view-shot. Je kunt dit zien bij de introductie van de cyborg Terminator in beide TERMINATOR-films, bij de cyborg Eve 8 in EVE OF DESTRUCTION, en bij het maken en produceren van de cyborg RoboCop in de eerste ROBOCOP-film. Een point-of-view-shot (POV) is een begrip uit de filmkunde, waarmee een opname wordt bedoeld die de scène laat zien vanuit het oogpunt van het personage (Bordwell en Thompson 1986; Jost 1987). Hoewel dergelijke opnamen gebruikelijk zijn in de film en ook op televisie, is het minder gebruikelijk dat zulke opnamen heel letterlijk vanuit het standpunt van de ogen van het personage worden gefilmd. Meestal wordt gesuggereerd dat de camera het standpunt van de ogen inneemt, maar bevindt de camera zich elders, bijvoorbeeld achter de schouder van het personage (de 'over de schouder opname' waarmee dialogen gefilmd worden). Bij de cyborg daarentegen is het cameraperspectief in de POV-shots opvallend rechtstreeks, en wordt het bovendien over een lange tijd volgehouden zonder dat er de gebruikelijke tegenopname volgt.

Het gebruik van een letterlijk POV-shot heeft twee verschillende effecten. Het eerste effect ligt op technologisch niveau. We zien namelijk in het filmbeeld allerlei technische elementen, zoals rode lichtjes die aan en uit flikkeren, dataverwerking, inzoomen en zelfs terugspoelen van het beeld. Deze technische elementen in het beeld benadrukken de machinekant van de cyborg: het oog functioneert als camera. De cyborg heeft daarmee een superieure visie ten opzichte van de gewone mens; hij/zij beschikt over een telelens en kan in- en uitzoomen; er verschijnt dataverwerking in beeld, meestal met een duidelijk omljnd doel (*target*); het beeld kan herhaald en teruggespoeld worden. De in de filmtheorie bekende metafoor van de camera als oog is hier letterlijk gevisualiseerd: het cyborg-oog is niet *als* een videocamera, maar *is* er een, wordt één met de camera. De belichaming van de cyborg vindt plaats in het oog; het oog kannibaliseert als het ware de techniek. Het optische POV-shot heeft in deze films de functie om aan de kijker te bewijzen dat het bij deze personages om een cyborg gaat, dat ze niet zo maar mens zijn, maar ook machine.

Het tweede effect is nu juist de bekrachtiging van de menselijke subjectiviteit van de cyborg. Dat werkt als volgt. In de filmkunde worden de functie en werking van een POV-shot opgevat als het vestigen van de subjectiviteit van

het personage. Het POV-shot wordt zelfs als synoniem gezien voor de optisch subjectieve opname. De subjectieve cameratechnieken die typerend zijn voor het POV-shot, zoals close-ups, camerabeweging en beweeglijke kadrering, worden gebruikt om te suggereren dat we de scène via de ogen van het bewegende personage zien. Zo ook hier; het letterlijke cameraperspectief geeft de cyborg het voorrecht van een narratief standpunt, een visie op de scène en het verhaal dat de kijker met hem of haar deelt. Het POV-shot bouwt enerzijds het verhaal op (het niveau van kijken en horen; dit is de metafoor van de camera als oog), en anderzijds de vertelling (het niveau van vertellen en begrijpen; de metafoor van de camera als pen). Op dit tweede niveau produceert het POV-shot mede de subjectiviteit van het personage. Dit roept de empathie of zelfs de identificatie van de kijker met de cyborg op.

Het effect van het POV-shot in de cyborgfilm is dus tweërlei: aan de ene kant bevestigen de technische elementen in het beeld de machinekant van de cyborg, anderzijds vestigt het krijgen van een bevoorrechte visie op het verhaal juist de menselijkheid van de cyborg.

Het filmbeeld: zelf-reparatie

Het POV-shot is een terugkerend element in cyborgfilms. De gelijktijdige visualisering van het mensachtige en het machineachtige van de cyborg heeft natuurlijk alles te maken met de problematiek van de identiteit van de cyborg. Cyborgs als de Terminator en Eve 8 zien eruit als een gewoon mens (nou ja, gewoon, in zoverre je het geboude lichaam van Schwarzenegger als gewoon kunt betitelen). In het verhaal van de film raken de andere personages dan ook in verwarring wanneer deze zogenaamde mensen over bovenmenselijke krachten blijken te beschikken en onoverwinnelijk blijken te zijn.

Een andere manier om het thema van de mens/machine in beeld te brengen is om het geharnaste lichaam van de cyborg stelselmatig aan flarden te schieten en weer te repareren. Nog overtuigender is het bewijs dat het om cyborgs gaat wanneer we het innerlijk van hun lichaam zien, en dit zien we in de reparatiescènes die elke zichzelf respecterende cyborgfilm wel een of meerdere keren vertoont, al is het maar om de kijker op een beetje lekkere horror te vergasten. Ik zal drie van dergelijke scènes vergelijken. De reparatie van het oog in THE TERMINATOR is beroemd geworden. We zien het oog eerst in close-up als een technisch element met een rode pupil die net als de lens van een camera zijn diafragma verkleint en vergroot. Met een grote pincet haalt de cyborg Terminator voor de spiegel zijn oog uit de kas, laat het oog in de wasbak vallen en pulkt dan in de achtergebleven wond. Tenslotte zet hij zijn zonnebril op. In EVE OF DESTRUCTION staat Eve 8 met ontbloot bovenlijf voor de spiegel, terwijl ze met haar hand de wond onder haar borst ingaat. Even later zit ze op bed en plakt de wond af met leer uit haar rode jasje. In ROBOCOP boort de cyborg in zijn hoofd en haalt de metalen robotachtige helm ervan af, waarna hij zijn 'naakte' machinehoofd in een spiegel bekijkt.

In deze scènes is de kijker getuige van het machineachtige binnenste van

de cyborg, dat hij of zij zelf kan repareren wanneer het beschadigd is geraakt. Hier valt een aantal dingen op. Ten eerste het verschil tussen de mannelijke en vrouwelijke cyborgs. Waar de mannen beschadigd zijn in hun hoofd, is de vrouwelijke beschadiging in haar lichaam gesitueerd, klaarblijkelijk met als enige bedoeling om haar naakte borsten te vertonen. Terwijl de mannelijke cyborgs geen pijn lijken te ervaren, vertrekt de vrouwelijke cyborg haar gezicht en hapt ze naar adem terwijl ze met haar hand de wond binnengaat. Het lijkt alsof zij pijn lijdt en dus kwetsbaarder is. De vrouwelijke cyborg dringt haar eigen lichaam binnen, een scène die doet denken aan de befaamde scène in *VIDEODROME*, waar het mannelijke personage door een videoband in zijn buik gepenetreerd wordt. We zullen verderop nog zien dat het lichaam van de cyborg vaker blootstaat aan penetratie en daarmee connotaties van vrouwelijkheid verkrijgt, hoewel nooit zo sterk als de schokkende invaginatie van James Woods in *VIDEODROME*.

Een tweede opvallend element is de aanwezigheid van spiegels in de reparatiescènes. De spiegel is een bekend topos in film, die vaak functioneert om een moment van zelfreflectie in beeld te brengen wanneer het personage een crisis doormaakt. Zelfreflectie vereist een zekere mate van bewustzijn. De spiegel suggereert daarom dat de cyborg over dat bewustzijn beschikt. Vooral bij RoboCop verwijst de spiegel naar een identiteitscrisis. Op het moment dat hij in de spiegel kijkt, meent hij zich te herinneren wie hij was voordat hij omgebouwd werd tot RoboCop. De cyborg wordt zich bewust van zijn menselijke subjectiviteit, of eerder van het verlies daarvan, en lijkt zelfs overmand te worden door gevoelens van verdriet en machteloosheid.

Vanuit de programmeurs of de machthebbers gezien is de herinnering meestal een foutje in het programma: vooral dode en tot cyborg gemaakte 'mensen' hebben de neiging om lastig gevallen te worden door herinneringen en verlangens, omdat hun geheugen niet volledig gewist is. Cyborgs hebben flashbacks, over hun vrouw en kind (*ROBOCOP*), over de Vietnamoorlog waarin ze omkwamen (*UNIVERSAL SOLDIER*), dromen over Mars waar ze vandaan komen (*TOTAL RECALL*), of belichamen onbewuste verlangens (*EVE OF DESTRUCTION*). De cyborgs laten zich vaker leiden door hun herinneringen en verlangens dan door hun computergestuurde programma. Dit foutje in hun programma maakt dan dat cyborgs zich onttrekken aan hun schepers en zich zelfs tegen hen keren. Nu bepaalt een geheugen voor een belangrijk deel wie je bent en daarmee je identiteit. Ook wijst een geheugen op een menselijk bewustzijn dat de machine/computer lijkt te overstijgen. Deze al te menselijke eigenschappen van herinneringen, dromen, en verlangens brengen de cyborg dan ook in grote verwarring over haar of zijn identiteit.

'Als ik mezelf niet ben, wie ben ik dan in vredesnaam?'

In de cyborgfilm wordt de identiteitscrisis van de mens/machine ook vaak in beeld gebracht met behulp van foto's. Zo wordt RoboCop overweldigd door emotionele herinneringen, wanneer hij een foto van zijn vroegere gezin

vindt. Ook in *THE TERMINATOR* speelt een foto een belangrijke rol. Het draait in de *TERMINATOR*-films om tijdomkeringen: mensen en cyborgs uit de toekomst bezoeken het heden om de loop van de toekomst te veranderen. In dit reizen-door-de-tijd-verhaal draagt de verzetstrijder Kyle in de postnucleaire toekomst een verweerde foto van Sarah bij zich. Kyle wordt in de tijd teruggezonden om Sarah te beschermen als toekomstige moeder van hun leider John Connor. De foto verbrandt in het gevecht met de Terminator die vanuit de toekomst is gezonden door de tegenstanders, de 'machines', om Sarah te doden. In het verloop van het 'lineaire' verhaal van de film zien we dat die foto genomen wordt aan het einde, wanneer Kyle is gedood en de Terminator is vernietigd, en Sarah hoogzwanger aan Kyle denkt, de vader van haar kind. De foto wordt zo het bewijs van hun liefde, van de menselijke identiteit van de toekomstige held John Connor, en van reizen door de tijd.⁶

Foto's hebben in onze samenleving een documentaire functie gekregen, als (legaal) bewijs van een gebeurtenis in het verleden. In *BLADE RUNNER* wordt juist die documentaire bewijsfunctie van fotografie ondermijnd. In een beroemde scène waarin de replica Rachel probeert te bewijzen dat ze mens is, laat ze foto's van haarzelf met haar moeder zien aan Deckard, de 'blade runner' die haar moet vernietigen maar verliefd op haar is geworden. Hij onthult dat deze foto's gefabriceerd zijn door het bedrijf dat haar gemaakt heeft, net zoals haar geheugen geïmplantéerd is. Met andere woorden: zij is een replica en de foto kan niet langer getuigenis afleggen van een verleden noch van haar herinneringen.⁷

Waar de POV-shots en de reparatiescènes op visuele wijze de kijkers proberen te overtuigen dat de personages cyborgs zijn, mens/machines, zijn de cyborgs zelf vaak volkomen in de war over hun identiteit, op een manier die lijkt op de taoïstische vraag 'Ben ik een mens die droomt vlinder te zijn, of ben ik een vlinder die droomt mens te zijn?' In *TOTAL RECALL* krijgt ene Quaid (Schwarzenegger) tijdens een messengevecht met zijn vrouw door haar toegebeten dat hij niet zichzelf is maar heel iemand anders. Hij is van de kolonie op Mars ontvoerd naar de aarde waar zijn oude identiteit is gewist en een geheel nieuwe identiteit daarvoor in de plaats is geïmplantéerd. Als hij dat

6. John Connor kiest dus zelf zijn vader uit wanneer hij Kyle Reese terugstuurt in de tijd. Kyle wordt vader van de man die hij zo bewondert – zonder het zelf te weten overigens, want na de liefdesnacht met Sarah wordt hij door de Terminator gedood. Sommige critici, zoals Penley (1991), beweren dat *THE TERMINATOR* in feite het verhaal van John Connor is, die zijn eigen geboorte ensceneert en min of meer getuige is van zijn eigen conceptie, in freudiaanse termen van de Ur-scène. Hoewel ik het nogal ver vind gaan om een personage dat nergens in de film voorkomt tot hoofdpersoon uit te roepen, is de formule van mannelijke zelfverwekking door reizen-in-de-tijd in ieder geval populair gebleken zoals het succes van de *BACK TO THE FUTURE*-serie laat zien.

7. Kaja Silverman (1991) verwijst de centrale rol van fotografie in *BLADE RUNNER* naar de broosheid van noties als 'menselijkheid' en 'identiteit', alsof die überhaupt door foto's bewezen zouden kunnen worden.

hoort roept Schwarzenegger vertwijfeld uit: 'Als ik mezelf niet ben, wie ben ik dan in vredesnaam?' In *BLADE RUNNER* en *TOTAL RECALL* wordt de verwarring over identiteit niet opgelost aan het einde van de film, zoals meestal gebruikelijk is in de Hollywoodfilm. Het is niet overdreven om te stellen dat identiteit de centrale kwestie is van de cyborgfilm. Omdat identiteit nauw verbonden is met gender, zal in het geval van een identiteitscrisis ook gender niet aan de crisis kunnen ontkomen.

VOORSTELLINGEN VAN VROUWELIJKHEID EN MANNELIJKHEID

Kan de Hollywoodcyborg inderdaad als een nieuw beeld figureren voor de hybride, gefragmenteerde, postmoderne subjectiviteit van vrouwen en mannen? Niet of nauwelijks. De Terminator, Eve 8 en RoboCop zijn hardware-cyborgs die een niet al te grote aanslag doen op onze voorstelling van de mens/machine, zeker in vergelijking met de intrigerende vloeibaarheid van model T1000. De hardware-cyborgs hebben een vaste onveranderlijke vorm, waarbij onmiddellijk hun exorbitante gendertypering in het oog springt. Deze cyborgs zijn zo extreem mannelijk of vrouwelijk dat men bij 'gewone' mensen al gauw een travestie van de geslachtsidentiteit zou vermoeden. Waarom heeft de cyborg in film zo'n bovenmatig seksespecifiek lichaam? Voor Claudia Springer (1991) is hier sprake van een tegenspraak binnen de populaire verbeelding van de cyborg: terwijl de cyborg de grens tussen mensen en computers verlegt en daarmee het menselijk lichaam overbodig en verouderd maakt, worden de grenzen van gender juist scherp getrokken en behouden. Samantha Holland (1995) betoogt dat de cyberlichamen zo overdreven seksespecifiek zijn gemaakt om de dreiging ongedaan te maken die cyborgs belichamen: namelijk het verlies van het menselijk lichaam. Dit verlies impliceert de teloorgang van het seksuele verschil. De angst in de Hollywoodfilm dat technologie gender overbodig maakt resulteert in het seksualiseren van de cyborg.

Bijbelse vrouwen: Eva en Maria

Eve 8 in *EVE OF DESTRUCTION* is een van de weinige vrouwelijke cyborgs in film.⁸ Eve 8 is als geheim wapen geproduceerd door de wetenschapper Eve

8. Andere voorbeelden zijn Cherry 2000 (Melanie Griffith) in *CHERRY 2000* (Steve DeJarnatt, vs 1988) en Cash (Angelina Jolie) in *CYBORG 2* (Michael Schroeder, vs 1993). Beide cyborgs zijn uitermate vrouwelijk en sexy. Cherry 2000 is de ideale vrouw en minnares, letterlijk het product van een mannenfantasie. Hoewel ze zelf in de film uitroept: 'I am not a fucking machine', is dat nu precies wat ze wel is. Cash ziet eruit als een mooie, zachttaardige vrouw, maar is in feite een nieuw geheim wapen dat in het gevecht onoverwinnelijk is. De film begint overigens met een schokkend voyeuristische scène, waarin een groep zakenmannen op video kijkt naar de presentatie van dat nieuwe ge-

Simmons (een dubbelrol van Renée Soutendijk).⁹ Terwijl ze voor het eerst uitgeprobeerd wordt op straat, slaat ze bij een toevallige roofoverval op tilt en ontsnapt. De cyborg Eve 8 gaat naar een bordeel, verleidt daar een man, bijt zijn penis af als hij haar dreigt te verkrachten en schiet andere mannen overhoop. Zij is dus zowel een castrerende vrouw als een dodelijk wapen. Het blijkt nu dat dr. Simmons de cyborg heeft geprogrammeerd met haar eigen verlangens, fantasieën en herinneringen. Iedere man die haar een strobreed in de weg legt of ooit iets heeft aangedaan, wordt genadeloos door de cyborg uit de weg geruimd. De volgende man die eraan gaat is Simmons' vader. Tijdens een van haar acties tegen een willekeurige man die haar dwarszit, rijdt ze met opzet haar auto in volle vaart tegen de zijne aan en vliegt door de botsing met haar lichaam tegen het stuur en de ruit. Terwijl zij schreeuwt, gaat de camera door het inwendige van haar lichaam, als door een lange tunnel en komt uit in haar baarmoeder waar op dat moment een kernbom wordt geactiveerd.

Voor ik verder ga met het vrouwbeeld in deze film, wil ik even een korte zijsprong maken. In zeker vier films zijn er opvallende visuele scènes te zien. Behalve om de hier net beschreven scène in *EVE OF DESTRUCTION*, gaat het ook om de vernietiging van T1000 in *TERMINATOR 2*, de verbeelding van het Net in *JOHNNY MNEMONIC*, en de visualisering van virtuele werkelijkheid in *THE LAWNMOWER MAN*. In deze scènes wordt de camera een lange tunnel ingezogen en maakt dan een duizelingwekkende tocht langs imploderende gaten en holen, uitstulpingen, uitdijende en inkrimpende ruimten, draaiende tunnels en andere vergelijkbare abstracte beelden. De cameravoering is soms zo draaiend en kolkend dat ik nauwelijks kan kijken zonder duizelig te worden. Deze hallucinerende beelden zijn digitaal geproduceerd en hebben een hoge mate van abstractie. In de eerste twee voorbeelden zijn de beelden geassocieerd met het inwendige lichaam van de cyborg: wanneer er vrijwel niets meer over is van T1000 gaat de camera het laatste gat binnen, via zijn vervormde mond en raakt dan verloren in tunnels en holen tot het beeld uiteenspat in het zwarte niets; bij Eve 8 legt de camera een wat simpeler weg af van een lange tunnel naar de baarmoeder. In de laatste twee voorbeelden zijn de beelden bedoeld als een visualisering van een mentale belevenis: de ervaring van cyberspace en virtuele werkelijkheid. In alle gevallen verbeelden de

heime wapen. Zij bekijken een vrijscène tussen een vrouwelijke cyborg en een man, waarbij de vrouw ontploft op het moment dat ze klaarkomt. Net als in *EVE OF DESTRUCTION* wordt hier een verband gelegd tussen vrouwelijke seksualiteit en vernietigende kracht.

9. De Nederland/cyborg-connectie is opvallend: Rutger Hauer in *BLADE RUNNER*, Renée Soutendijk in *EVE OF DESTRUCTION* en Paul Verhoeven regisseerde de eerste *ROBOCOP*-film en *TOTAL RECALL*. Waar het hier om gaat is het opvallende verschijnsel dat cyborgs als 'vreemde wezens' vaak gespeeld worden door Europese acteurs (Arnold Schwarzenegger, Jean-Claude Van Damme, Dolph Lundgren). Zo werd ook de fatale vrouw in de jaren twintig en dertig uit Europa geïmporteerd (Marlene Dietrich, Greta Garbo). Dat wat vreemd of gevaarlijk is in Hollywood, moet van elders komen.

scènes iets inwendigs, zij het lichamenlijk of mentaal. Dat inwendige neemt overduidelijk vaginale en baarmoederlijke vormen aan.¹⁰

Wat betekent het nu dat de visuele voorstelling van zowel de digitale ruimte van de computer als het binnenste van de cyborg geassocieerd worden met het inwendige vrouwelijk lichaam? De representatie van het vrouwelijk lichaam als een hallucinerende ruimte past op zich in de traditie van de genres van science fiction en horror. Feministische filmcritici als Annette Kuhn (1990), Constance Penley (1991) en Barbara Creed (1993) hebben beelden van het monsterlijk-vrouwelijke uitgelegd als de mannelijke angst voor de seksuele en reproductieve vermogens van het vrouwelijk lichaam. De kernbom in de baarmoeder van Eve 8 (waarom heeft een cyborg een baarmoeder nodig?) lijkt het meest expliciet in deze richting te duiden: het stelt de reproductieve vrouwelijke krachten wel heel letterlijk als vernietigend en explosief voor. In de andere filmscènes is er ook sprake van een fascinatie voor de almacht van wat ik maar even het oermoederlijke noem.

Springer heeft een psychoanalytische interpretatie voor dit fenomeen. De menselijke fusie met elektronische technologie doet het lichaam verdwijnen en het bewustzijn opgaan in de 'matrix van de interface', die Springer associeert met het Lacaniaanse Imaginaire (1991, p. 306).¹¹ Dit moment van zelfverlies doet enerzijds denken aan seksueel genot, terwijl er anderzijds sprake is van een zeker doodsverlangen. Voor Springer komen in dit soort visualiseren het lustprincipe en de doodsdrijf samen. De hier besproken scènes bevestigen Springers interpretatie. De beelden zijn afstotelijk en aantrekkelijk tegelijkertijd. Het duizelingwekkende van de bewegende beelden heeft iets extatisch, maar de opgeslotenheid binnen de ruimten heeft ook iets claustrofobisch. In alle vier de scènes is er sprake van beschadiging of vernietiging of de dreiging daarvan. Eve 8 raakt gewond en 'goes nuclear', T1000 wordt vernietigd en in *JOHNNY MNEMONIC* en *THE LAWNMOWER MAN* is er de voortdurende dreiging dat de personages niet meer terug zullen komen uit cyberspace of dat de ervaring hen gek zal maken (met de vrouwelijke geliefde in de laatstgenoemde film gebeurt dat ook). De oermoeder, verbeeld als een abstracte zij het hallucinerende ruimte, wordt hier vooral in haar vernietigende kracht gerepresenteerd.

10. Cyberkunstenaars die op het grensvlak van het lichaam en technologie werken, zoals de Australiër Sterlac of de Franse Orlan, proberen radicaal de scheiding tussen inwendig en uitwendig ongedaan te maken. Zo zag ik een performance van Sterlac waar een minicamera zijn maag in werd gestuurd en het publiek getuige kon zijn van zijn inwendige lichaam. En bij een performance van Orlan, die haar lichaam stelselmatig verbouwt met plastische chirurgie, kon het publiek zakjes met haar uitgezogen lichaamsvet kopen. Nieuwe technologieën maken het mogelijk om de traditionele grens tussen innerlijk en uiterlijk, tussen inwendig en uitwendig, als het ware binnenstebuiten te keren.

11. De matrix (van het Latijnse *mater* dat (baar)moeder betekent) is in de informatietechnologie een bekende metafoer voor het computersysteem.

Het lijkt geen twijfel dat de voorstelling van Eve 8 uitermate conventioneel is: zij is de seksueel begeerlijke en gevaarlijke *femme fatale* wier seksuele krachten volkomen zijn losgeslagen. Geen wonder dat de militair die haar uit moet schakelen dr. Simmons woedend verwijt dat zij vergeten is de 'fucking switch off'-knop in de cyborg te installeren. De film geeft een plat-freudiaanse draai aan het verhaal door te suggereren dat de wetenschapper Simmons haar onbewuste heeft afgesplitst en geprojecteerd in de cyborg. Zoals Holland zegt, is de cyborg dr. Simmons' wandelende 'id' (1995, p. 161). Eve 8 is evenwel meer dan alleen de belichaming van Simmons' onbewuste verlangens, zij is met evenveel recht te zien als haar onbewuste verzet tegen de regels en beperkingen van traditionele vrouwelijkheid. Binnen de logica van de Hollywoodfilm moet dit verzet echter gestopt en het ongeremde vertoon van vrouwelijke macht uitgeroeid worden. Het is dan ook Simmons die uiteindelijk de cyborg uitschakelt en niet de ingehuurd militair; met andere woorden het is de 'goede vrouw' die haar eigen seksualiteit en haar verzet tegen patriarchale vrouwelijkheid vernietigt.

Eve 8 is de Eva van de zondeval, de 'Eve of destruction'. Monster en femme fatale. Bepaald niet het vernieuwende, utopische beeld van Haraways cyborg. Het is teleurstellend dat deze film de cyborg niet aangrijpt om een nieuwe figuratie van vrouwelijkheid te presenteren, maar juist een aloud vrouwbeeld van stal haalt. De goedkope psychologie die 'de vrouw' opsplijt in een goede Eva, de wetenschapper Simmons, en een slechte, de cyborg Eve 8, doet maar al te zeer denken aan de goede en de slechte Maria in *METROPOLIS*. Gezien het traditionele vrouwbeeld in deze films, is het vast geen toeval dat het hier bijbelse namen betreft.

Sarah: oermoeder en vechtmachine

Een andere bijbelse naam is Sarah in de beide *TERMINATOR*-films.¹² Waar de vrouwelijke cyborgs een teleurstelling vormen in hun clichématigheid, zijn de menselijke vrouwen in de cyborgfilms veel complexer. Sarah is geen cyborg maar een gewone vrouw, hoewel zij aan het einde van de eerste film cyborgiaanse proporties heeft aangenomen wanneer zij de Terminator overwint en vernietigt. *TERMINATOR 2* benadrukt deze ontwikkeling. De film opent met een scène waarin Sarah intensief haar lichaam traint voor de oorlog die zij verwacht. De actrice Linda Hamilton heeft in de jaren tussen de eerste en de tweede film flink aan bodybuilding gedaan. Daarmee verandert zij het conventionele uiterlijk van het vrouwelijk lichaam, zacht, rond en kwets-

12. In de *TERMINATOR*-films zijn meer bijbelse verwijzingen. Zo vindt er een ware annunciatie plaats: iemand uit de toekomst komt Sarah vertellen dat zij de moeder zal worden van een held die in de toekomst het lijdende volk zal bevrijden van de nieuwe heersers; Sarah wordt evenals haar oudtestamentische naamgenote oermoeder van een nieuw volk. Haar zoon zal John Connor heten, met initialen die zijn verlossende rol benadrukken.

baar, in een hard en gestaald lichaam. Sarah wordt gedreven door haar wanhooop over het lot van de wereld. Terwijl de Terminator alleen hier is gekomen om haar nu veertienjarige zoon te beschermen, gaat haar missie verder: zij zet alles op alles om de totale ramp van een kernoorlog te voorkomen. In een beangstigende scène zien we haar nachtmerrie, waarin de wereld ten onder gaat. Na dit apocalyptische visioen hijst Sarah zich in een militaire outfit en groeit uit tot een ware vechtmachine. Zij bevrijdt zich dus van de beperkingen van haar vrouwelijkheid. Ik ben het dan ook niet eens met interpretaties die de films reactionair vinden omdat Sarah alleen maar gedefinieerd zou worden door het moederschap (Penley 1991; Holland 1995). Zij gaan voorbij aan een groot deel van Sarah's veranderingen en ook aan haar grotere doel om de wereld en niet alleen haar eigen zoon te redden. In feite ondergaat ze een transformatie van militante militarisering. Sarah wordt een moeder/machine in haar toewijding om de wereld te redden en biedt zo een vernieuwender beeld dan de geseksualiseerde vrouwelijke cyborgs uit *EVE OF DESTRUCTION*, *CYBORG 2* en *CHERRY 2000*. Ook hechten deze critici te weinig belang aan het feit dat het verhaal in *TERMINATOR 2* door Sarah verteld wordt; haar *voice-over* geeft aan dit personage de autoriteit van de verteller. Het zijn uiteindelijk meer Sarah's visie, vastberadenheid en doorzettingsvermogen dan de kracht van de Terminator die ervoor zorgen dat de goeden de strijd winnen en de toekomst veilig stellen.

De cyborg als Nieuwe Man

Over naar mannelijkheid nu. De hardware-cyborgs zoals de Terminator en RoboCop zijn buitensporig mannelijk: hard, van staal, gespierd, oftewel falisch op een manier waar Tarzan niet eens van kon dromen. En toch vertoont dit gestaalde harnas van mannelijkheid tekens van roest en slijtage. Mannelijkheid in de cyborgfilms is zelfs veel ambivalenter dan men op het eerste gezicht zou denken.

Yvonne Tasker (1993) en Susan Jeffords (1994) hebben gewezen op twee trends in de visuele voorstelling van mannelijkheid in de jaren tachtig die we ook terugvinden in de cyborgfilm, en dat zijn de erotisering en de verwonding van het mannelijk lichaam. Beide elementen zien we in een scène uit *UNIVERSAL SOLDIER* waar een cyborg zich voor een vrouw uitkleedt en haar vraagt naar iets hards te zoeken in zijn lichaam; hij vermoedt dat er ergens een zendertje is ingebouwd. Terwijl zij ietwat opgelaten zijn lichaam aftast en een opmerking maakt over zijn gespierde fysiek (de cyborg wordt gespeeld door Jean-Claude Van Damme), vraagt hij wat dat harde daar tussen zijn benen is, waarop zij zich haast te antwoorden dat dat daar hoort en heel normaal is.¹³ Wanneer zij even later de chip in zijn been vindt, geeft hij haar een mes om het eruit te snijden. Ze durft niet en dan steekt hij met veel kracht het mes in eigen been, waarop zij met haar vingers de open wond ingaat en de chip eruit peutert. Dan valt ze flauw.

Deze scène past in de topos van de zelfreparatie die bewijst dat de man een

cyborg is. Belangrijker hier is dat het naakte mannelijke lichaam object is van zowel het vrouwelijk verlangen als van (nogal flauwe) grappen. Het zelfbewuste vertoon van het mannelijk lichaam als erotisch en aantrekkelijk voor vrouwen is een recente ontwikkeling in de actiefilms van de jaren tachtig.¹⁴ Vaak worden er vreemde narratieve motivaties gezocht om het mannelijke, geconstrueerde, gebodybuilde lichaam in al zijn triomf uit te stallen. Voorbeelden zijn de *RAMBO*-film, en Bruce Willis in de eerste *DIE HARD*-film die zich net in de badkamer bevindt als de terroristen aanvallen, zodat hij hen de rest van de film halfnaakt in zijn onderbroek moet bestrijden. Deze dubbelzinnige trend plaatst het mannelijke personage in de positie van het schouwspel, wat een structureel vrouwelijke positie is. Dit kan nogal eens ongemakkelijkheid teweegbrengen; zo zijn zowel Sylvester Stallone als Arnold Schwarzenegger aangevallen op de bovenmatige aandacht die zij aan hun eigen lichaam besteden, die voor sommige critici duidt op een neurotisch narcisme dat men gewoonlijk aan vrouwen toeschrijft (Tasker 1993). Het gebodybuilde lichaam is in ieder geval excessief, waarbij het maar al te snel de norm van 'normale' mannelijkheid overschrijdt. Een ander aspect van de man als erotisch schouwspel is de parodiërende voorstelling van mannelijkheid, die de constructie van mannelijkheid onderschrijft en daarmee denaturaliseert. Dit soort ironie is vooral te vinden bij Schwarzenegger, vaak tot groot vermaak van het publiek.

De extreme musculariteit lijkt de mannelijkheid van de cyborg te vestigen, maar de constructie van de mannelijke cyborgs zit ingewikkelder in elkaar. Hoewel de mannen als erotisch object in beeld worden gebracht, resulteert hun overdreven lichamelijke niet in seksualiteit. Vanwege het culturele taboe op de man als erotisch object moet volgens Springer (1991) de opgeroepen erotiek ontladen worden, en dat gebeurt door middel van geweld. Hier komt een diepe angst voor seksualiteit om de hoek kijken. De cyborg is een seksloze *killing machine*. Voor Springer hangt de buitensporige lichamelijke van deze cyborgs dan ook samen met het al even buitensporige geweld dat zij bedrijven.¹⁵

13. Dit lijkt op een vergelijkbare grap uit de enige cyborgfilm die door een vrouw is gemaakt, de komedie *MAKING MR. RIGHT* van Susan Seidelman (vs 1987, met John Malkovich als cyborg), waarin de cyborg vraagt waar de grote penis voor dient die hij van zijn maker heeft gekregen, waarop de wetenschapper antwoordt: 'Maak je geen zorgen, dat is om je meer zelfvertrouwen te geven.'

14. Zie voor een boeiende verhandeling over het mannelijk lichaam in de klassieke Hollywoodfilm: Eric de Kuiper (1993). De erotiserende trend in de visuele representatie van mannen zet zich vooral voort in de reclame (Emmelkamp 1993; Meijer 1993).

15. Overigens is geweld inherent aan het genre. Het geweld maakt onderdeel uit van het spektakel en treft daarom vaker objecten dan individuele mensen, zodat auto's in het rond kunnen vliegen en gebouwen kunnen ontploffen. Het geweld in de cyborgfilm is veel minder persoonlijk, plastisch en sadistisch dan in bijvoorbeeld de horror- of de mafiafilm.

Terecht wijst Springer op het geweld van de cyborgs, maar zij gaat niet in op een ander exces, namelijk de verwonding van het mannelijk lichaam. De mannelijke held, en vooral de mannelijke cyborg, wordt gepenetreerd, gestoken, beschoten, toegetakeld en verminkt. Aan het eind van een film is de cyborg vaak een bizarre schroothoop voor hij finaal vernietigd wordt: dit overkomt zowel de Terminator als T1000 vlak voor hun einde, Bruce Willis is aan het eind van *DIE HARD* één groot bloedend lichaam, Rambo ondergaat talloze verwondingen en RoboCop wordt zelfs gruwelijk gemarteld waarna hij weer opnieuw in elkaar gezet moet worden in het laboratorium.¹⁶ Het onoverwinnelijke lichaam blijkt dus heel kwetsbaar te zijn. Natuurlijk illustreren de kwetsures maar al te vaak juist de stoerheid van de held of het machinedeel van de cyborg, maar ze laten onherroepelijk een indruk na van de kwetsbaarheid van het mannelijk lichaam. De films lijken terug te grijpen op een christelijke traditie van lichamelijk lijden, van martelaarschap zelfs, dat zijn hoogtepunt vindt in de zelfopoffering van de Terminator in *TERMINATOR 2*, waar de cyborg zichzelf vernietigt om de wereld te kunnen redden.¹⁷

Tasker is van mening dat dat martelaarschap iets van de angsten en onzekerheden van witte, heteroseksuele mannen weergeeft. Hoewel de cyborg als supermannelijk gezien kan worden, wijst dat nu juist naar de angst en onzekerheid om mannelijkheid te verliezen. Ook Jeffords is van mening dat de cyborgfilm krampachtig probeert een beeld te projecteren van wat zij 'een paar goede witte mannen' noemt; de uitzonderlijke man die niet is gecorrumpeerd door macht, seksisme en racisme. Jeffords wijst op de recente ontwikkeling in de jaren negentig waar de witte filmheld zijn supermannelijke imago combineert met het beeld van de Nieuwe Man, wiens belangrijkste rol het vaderschap is. Zo wordt inderdaad RoboCop geplaagd door herinneringen aan zijn vrouw en kind alsook door emoties over wie hij is of eigenlijk was, wat tot de komische verzuchting van de technici leidt 'dat de robot emotionele problemen heeft'. Je zou kunnen zeggen dat in de cyborg een conventioneel manbeeld strijdt met het beeld van de moderne man. In de ogen van Sarah Connor wordt de Terminator het onverwachte ideaal van de volmaakte vader voor haar zoon. In een veel becommentarieerde scène (zie onder andere Holland 1995; Pyle 1993) beschrijft Sarah in *voice-over* de vele kwaliteiten van de cyborg als zorgzame vader. Dit beeld van Schwarzenegger als de Nieuwe

Man werd al gauw verder geëxploiteerd in *KINDERGARTEN COP*. Is Schwarzenegger 'de nieuwe vader die in cyberspace zijn?' Of is hij eigenlijk de nieuwe moeder, gezien zijn recente zwangerschap in de film *JUNIOR*? Hoe het ook zij, de cyborg onthult een fundamentele crisis in mannelijke identiteit. Een crisis die een visueel exces vindt in de vele transformaties van het mannelijk lichaam: van fallisch harnas tot schroothoop, van gestaalde spieren tot erotisch schouwspel, van meedogenloze moordenaar tot zorgende vader, van ontelbare verwondingen tot mannelijke zwangerschap.

TOT BESLUIT

Mijn exploratie van de filmische cyborg in relatie tot gender leidt niet bepaald tot het hoopvolle beeld dat Haraway met de cyborg voor ogen stond. Het lijkt er meer op dat de cyborg in film diepgewortelde onzekerheden losmaakt over het verlies van het seksuele verschil in een technologische wereld, en dat cyborgs daarom in het kwadraat geseksueerd worden. Vooral de vrouwelijke cyborg blijkt ondanks haar nieuw verworven bovenmenselijke kracht opgesloten te worden in een ouderwets vrouwbeeld, waarin ze voornamelijk een seksuele betekenis heeft. Tegelijkertijd verschuift de figuur van de cyborg toch ook betekenissen van gender. Het verandert vrouwen in militante vechters met sterke lichamen en het verandert mannen in objecten van verlangen en in zorgende vaders. Vooral in *TERMINATOR 2* groeien de mannelijke cyborg en de menselijke vrouw naar elkaar toe: de man/machine leert om een verantwoordelijke vaderrol op zich te nemen en de moeder/machine leert om een efficiënte strijder te worden. Wellicht kunnen we stellen dat de identiteitscrisis in de cyborgfilm niet uitsluitend reactionair is, maar momenten vertoont van dubbelzinnigheid en verandering.

De point-of-view-shots, de reparatiescènes, de narratieve en visuele ontwikkelingen rond dromen, herinneringen, flashbacks en hallucinaties worden eindeloos hernomen en geconsumeerd in het kannibalistische oog van de cyborg, met het enige doel om hen met een zelfbewustzijn op te zadelen. Dat zelfbewustzijn produceert een identiteit waarin de cyborg nog nauwelijks verschilt van de mens, sterker nog, in vele films is de cyborg moreel superieur aan de menselijke personages. *ROBOCOP 2*, een uitermate cynische film over een onmenselijk, corrupt en meedogenloos kapitalisme dat aan het eind van de film niet vernietigd is, hoezeer RoboCop ook zijn best doet, eindigt met de uitspraak van de cyborg dat 'wij niet meer dan mensen zijn'. En de moraal van *TERMINATOR 2* wordt in de mond gelegd van Sarah: 'Als een machine kan leren wat de waarde van een mensenleven is, kunnen wij dat misschien ook.' De cyborgfilm heeft dus een behoorlijk humanistische boodschap. Echter, omdat de identiteit van de cyborg aan een voortdurende crisis blootstaat, volgt impliciet dat de menselijke identiteit net zo onzeker en onstabiel is als die van de cyborg. Waar de cyborgfilm nogal conservatief is in zijn boodschap

16. Het beeld van de mens als schroothoop is nog schrijnender in de Japanse manga-films, zoals *TETSUO I* en *II* (Shinya Tsukamoto, Japan 1989 en 1991). Manga is een mengvorm van stripverhalen, science fiction en pornografie. Omdat ik weinig kennis heb van de Japanse cultuur waar deze films uit voortkomen, behandel ik ze hier verder niet (zie voor een korte bespreking: Spaink in Haraway 1994).

17. Een dergelijk verheven martelaarschap is zelden voor vrouwen weggelegd. Het enige voorbeeld dat ik ken is de schitterende eindscène van *ALIEN 3* waarin Ripley (Sigourney Weaver) als een moderne Jeanne d'Arc zich in het vuur gooit om de wereld te redden van de allesvernietigende Alien (zie Smelik 1996).

van een humanistische moraal, voorkomt de hybride figuur van de cyborg een gemakkelijke terugkeer naar het traditionele subject. De cyborg brengt de mens, mannen en vrouwen, voor altijd binnen in de fragmentatie en diversiteit van het postmoderne subject. Voor sommigen mag dit de apocalyps betekenen, maar voor mij duidt het eerder op utopische momenten in de cyborgfilm.

LITERATUUR

- Balsamo, A. (1996). *Technologies of the gendered body. Reading cyborg women*. Durham: Duke University Press.
- Benedikt, M. (ed.) (1991). *Cyberspace. First steps*. Cambridge, MA: MIT.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (1986). *Film art. An introduction*. New York: Alfred A. Knopf.
- Creed, B. (1993). *The monstrous-feminine. Film, feminism, psychoanalysis*. Londen: Routledge.
- Dellamora, R. (ed.) (1995). *Postmodern apocalypse. Theory and cultural practice at the end*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Donald, J. (ed.) (1989). *Fantasy and the cinema*. Londen: BFI.
- Emmelkamp, L. (1993). De man als lustobject. Billen en biceps en bravoure en brains. In A. Kaiser & L. van Zoonen (red.), *Blikvanger. Reclame. Het spel van kijken en bekeken worden* (pp. 53-67). Amsterdam: In de Knipscheer.
- Haraway, D. (1991, oorspr. 1985). A manifesto for cyborgs. Science, technology and socialist feminism in the 1980s. In D. Haraway, *Simians, cyborgs and women. The reinvention of nature* (pp. 149-181). Londen: Free Association Books.
- Haraway, D. (1994). *Een cyborg manifest*. Amsterdam: De Balie.
- Hayward, P., & Wollen, T. (eds.) (1993). *Future visions. New technologies of the screen*. Londen: BFI.
- Holland, S. (1995). Descartes goes to Hollywood. Mind, body and gender in contemporary cyborg cinema. *Body and society*, 1 (3-4), 157-174.
- Jeffords, S. (1994). *Hard bodies. Hollywood masculinity in the Reagan era*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Jost, F. (1987). *L'oeuil-caméra. Entre film et roman*. Lyon: Presses universitaires de Lyon.
- Kuhn, A. (ed.) (1990). *Alien zone. Cultural theory and contemporary science fiction cinema*. Londen: Verso.
- Kuyper, E. de (1993). *De verbeelding van het mannelijk lichaam*. Nijmegen: SUN/Kritak.
- Meijer, I. (1993). Seksualiteit in reclame. Mannengeur en homo-erotiek. In A. Kaiser & L. van Zoonen (red.), *Blikvanger. Reclame. Het spel van kijken en bekeken worden* (pp. 69-89). Amsterdam: In de Knipscheer.
- Penley, C. e.a. (1991). *Close encounters. Film, feminism and science fiction*. Minneapolis: Minnesota University Press.
- Pyle, F. (1993). Making cyborgs, making humans. Of terminators and blade runners. In J. Collins e.a. (1993). *Film theory goes to the movies* (pp. 227-241). Londen: Routledge.
- Quinby, L. (1994). *Anti-apocalypse. Exercises in genealogical criticism*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Silverman, K. (1991, september). Back to the future. *Camera obscura* (27), 109-132.

- Smelik, A. (1996). Middeleeuwse maillots en de passie van Ripley. In *Het zaad der Middeleeuwen. Jaarboek voor Vrouwengeschiedenis* (16) (pp. 133-141). Amsterdam: IISG.
- Springer, C. (1991). The pleasure of the interface. *Screen*, 37 (2), 303-323.
- Tasker, Y. (1993). *Spectacular bodies. Gender, genre and the action cinema*. Londen: Routledge.

FILMOGRAFIE

- ALIEN, Ridley Scott, vs 1979; ALIENS, James Cameron, vs 1986; ALIEN 3, David Fincher, vs 1992. Alle drie met Sigourney Weaver in de rol van commandant Ripley.
- BLADE RUNNER, Ridley Scott, vs 1982, met Harrison Ford als Deckard, Rutger Hauer als Roy Batty en Joanna Cassidy als Rachel.
- DIE HARD, John McTiernan, vs 1988, met Bruce Willis en Monnie Bedelia.
- EVE OF DESTRUCTION, Duncan Gibbins, vs 1990, met Renée Soutendijk als dr. Simmons/cyborg Eve 8 en Gregory Hines als de militair.
- JOHNNY MNEMONIC, Robert Longo en William Gibson, vs 1995, met Keanu Reeves als Johnny Mnemonic.
- JUNIOR, Ivan Reitman, vs 1994, met Arnold Schwarzenegger, Danny de Vito en Emma Thompson.
- KINDERGARTEN COP, Ivan Reitman, vs 1990, met Arnold Schwarzenegger.
- THE LAWNMOWER MAN, Brett Leonard, vs 1991.
- METROPOLIS, Fritz Lang, Duitsland 1926, met Brigitte Helm als Maria.
- RAMBO, FIRST BLOOD, Ted Kotcheff, vs 1982; RAMBO, FIRST BLOOD PART II, George Pan Cosmatos, vs 1985; RAMBO III, Peter MacDonald, vs 1988. Alle drie de films met Sylvester Stallone in de rol van Rambo.
- ROBOCOP, Paul Verhoeven, vs 1987, met Peter Weller als Murphy/RoboCop en Nancy Allen.
- ROBOCOP 2, Irvin Kershner, vs 1992, wederom met Weller en Allen.
- THE TERMINATOR, James Cameron, vs 1984, met Arnold Schwarzenegger als de cyborg Terminator en Linda Hamilton als Sarah Connor.
- TERMINATOR 2: JUDGEMENT DAY, James Cameron, vs 1991, weer met Schwarzenegger en Hamilton en met Robert Patrick als cyborg T1000.
- TOTAL RECALL, Paul Verhoeven, vs 1990, met Schwarzenegger als Douglas Quaid.
- UNIVERSAL SOLDIER, Roland Emmerich, vs 1992, met Jean-Claude Van Damme en Dolph Lundgren als de cyborgs.
- VIDEODROME, David Cronenberg, Canada 1982.