

“DE VIRTUELE EVA” OF DE PARADOXEN VAN DE CYBERHELDIN

Andrin, Muriel

2002

Andrin, Muriel

"De Virtuele Eva" of de Paradoxen van de Cyberheldin

Vertaling: Annick Vergaert

“Nu, vulde de elektricien aan, zullen we, vermits u dat wenst, op ernstige wijze het organisme van de nieuwe elektrohumane schepping onderzoeken – van deze TOEKOMSTIGE EVA kortom, die geholpen door de ARTIFICIËLE GENERATIE (in het Frans een voortreffelijke woordspeling: génération ARTIFICI-ELLE), de geheime wensen van onze soort, een eeuw terug, lijkt te hebben vervuld (...)”

Villiers de l’Isle-Adam, L’Eve Future (1900).

De aanwezigheid van heldinnen in de huidige filmwereld, zoals de dames in *Alien IV* (Jean-Pierre Jeunet, 1997), *The Cell* (Tarsem Singh, 2000), *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999), *Final Fantasy – The Spirits Within* (Hironobu Sakagushi, 2001) of *The Matrix* (de gebroeders Wachowski, 1999), herinnert me aan een vraag die Donna Haraway in 1991 stelde: *“If I’m a cyborg rather than a goddess will patriarchy go away?”* [1]. Al doet de vraag zich hier voor binnen een filmisch perspectief, toch is het duidelijk dezelfde angst die erin doorschemert: kan de aanwezigheid van cyberheldinnen in de film een relevante verandering betekenen voor de beeldvorming van de vrouw; een beeldvorming die tot op heden werd bepaald volgens de wetten van een bijna uitsluitend mannelijke verbeelding?

Het lijkt geen twijfel dat een studie rond cyberheldinnen veel belang kan hebben. Toch lijkt het onderwerp vooral relevant wanneer het beschouwd wordt binnen het beperkte kader van de feministische studies. Door de representatie van de vrouw als een cyberheldin met soms bovennatuurlijke lichamelijke en geestelijke krachten, die steeds vaker een centrale rol in filmverhalen inneemt, verwijderd ze zich van de dichotomisering zoals die gediagnosticeerd werd door de theoretica Laura Mulvey in het begin van de jaren ‘70 [2]. Zo heeft de cyberheldin, wat het visuele aspect betreft, zich kunnen bevrijden uit dit stadium waarin ze enkel figureerde als een loutere ‘objectificatie’ en als een passief spektakel ter verlustiging van de scopofische blik van de mannelijke toeschouwer. Haar rol als “plastische spektakel” van zich aflegend, wordt ze nu bovenal het object van een ‘mythificatie’. Vanuit dit nieuwe perspectief worden haar meer ontwikkelde verhaalfuncties toebedeeld (het op zich nemen van de daadwerkelijke en/of symbolische macht, die tot dan toe voorbehouden was aan mannelijke personages). We kunnen ons dus afvragen of de cyberheldin, als nieuwe voorstellingsvorm van de vrouw die zowel de imaginaire als de symbolische rangorde bestrijkt, de belichaming van de hoop van Donna Haraway zou kunnen zijn?

Om na te gaan welke capaciteiten de cyberheldin bezit om toekomstige veranderingen in de representatie van de vrouw te bewerkstelligen, moeten we ook het antwoord vinden op een resem andere vragen: hoe worden cyberheldinnen voorgesteld, hoe verliep hun ontwikkeling binnen het cinematografisch veld, door wie of wat worden ze beïnvloed, verschillen ze van de cyberhelden, en zo ja, waarin dan precies? We halen hier dus graag een waarschuwing aan die voor elke buitengewone reis geldt: onze overdenkingen zijn als een werk in progress; we ontdekken verschillende denkpijlers die steeds vatbaar zijn voor wijzigingen of nuances, afhankelijk van andere voorbeelden. De heldinnen zijn als het evenbeeld van ons eigen ‘cyberleven’ – steeds in evolutie.

1. De omtrekken van een definitie

Zoals bij elke theoretische beschouwing, wil ik hier in eerste instantie een aantal regels en ankerpunten uitlichten; in dit specifieke kader betekent dit een poging tot definiëring van “de cyberheldin”. Het meest wezenlijke kenmerk van de cyberheldin is dat ze als personage geïntegreerd wordt in een virtuele wereld – een cyberuniversum waarin haar rol zich ontplooit. Met andere woorden, ze wordt dus primordiaal analoog aan een omgeving gedefinieerd, een virtuele wereld waarmee ze interageert. Deze wereld wordt gewoonlijk op futuristische wijze in scène gebracht en betreft hetzij een op zichzelf besloten hermetisch universum (*Alien IV*, *Final Analysis*), hetzij een aangrenzende ‘realiteit’ waarmee men verbonden is door een band die halfvirtueel (via de computer) of halforganisch is (via het menselijk organisme zelf, door een kunstgreep in het brein in *The Matrix* en *The Cell*, of in het zenuwstelsel zoals in *eXistenZ*). In het tweede geval speelt de *virtuele wereld* een essentiële rol: deze wereld is immers de vertaling van, en ook vrijplaats voor, de ‘gespleten’ of ‘ontdubbelde’ persoonlijkheid van de heldinnen, waardoor ze zich als nieuwe personages van zichzelf en met geoptimaliseerde capaciteiten kunnen manifesteren.

Anders dan de cyborgs en de replicants [3], beantwoorden de cyberheldinnen niet volkomen aan de definitie van organismen die zich ergens tussen het menselijke en de machine bevinden (deze laatste, de machine, laat de lichamelijke integriteit van de cyberheldinnen steeds volkomen ongeschonden, zelfs wanneer er zich een interactie tussen beiden voordoet). Niettegenstaande lijkt het me uiterst belangrijk hetzelfde idee van het “*opnieuw samenstellen*” of van het “herbelichamen” op hen toe te passen. Hierbij verwijs ik duidelijk naar de argumenten van een theoretica zoals Rosi Braidotti [4], en kunnen we de cyberheldin, zonder hiervoor Braidotti’s toch niet te geringschatten extremiteit over te moeten erven, als een “*opnieuw samengesteld* lichaam” opvatten. Wanneer men de heldin als een *hybridisch wezen* beschouwt, kan men tot een beter begrip komen van haar lichaam als “omgevormd” door klonen (zoals dat van Ellen Ripley in *Alien IV*, wat volgende reactie van een wetenschapper uitlokt: “*We remade you*”), door genetische manipulaties of eenvoudige lichamelijke, hernieuwde samenstellingen (Leeloo in *The Fifth Element* werd letterlijk herschapen uit één lichaamsdeel). De geestelijke manipulaties, in het bijzonder van het geheugen (zoals in het geval van de *replicants* in *Blade Runner*) of van het beleefde (via de videospelletjes in *eXistenZ*, de matrix in *The Matrix* of de machine om psychoanalyses uit te voeren in *The Cell*), kunnen eveneens vanuit dit idee van een “hernieuwde samenstelling” bevat worden.

De cyberheldinnen bevinden zich afwisselend in parallelle werelden, waarbij hen meestal toegang tot de ‘andere’ of ‘virtuele’ realiteit wordt verschaft via een gedeeltelijk visuele robotisatie, een tijdelijke kruising van het echte lichaam van de heldin, die echter niet voor een permanente samensmelting zorgt. Zo zien we bijvoorbeeld dat het lichaam en het hoofd van Catherine (Jennifer Lopez) worden bedekt met de zenuwcombinatie [5] en de gedigitaliseerde stof, dat het brein van Trinity (Carrie-Ann Moss) in *The Matrix* wordt gepenetreerd door een sonde, en dat de wervelkolom van Allegra Galler (Jennifer Jason Leigh) op een haast organische wijze met haar *pod* wordt verbonden, die haar, eens aangesloten, toegang tot het spel verleent. Zo is het virtuele lichaam van de cyberheldin, eens losgelaten in het virtuele universum, vrij van elke band, met uitzondering van het kleinood dat haar de mogelijkheid biedt terug te keren naar de reële wereld (verwerkt in het lichaam zoals het getransplanteerde vierkant in de hand van Catherine (*The Cell*) of zichtbaar, zoals de telefoon in *The Matrix*).

Naast deze definitie van hun personage als visuele verschijning, kunnen deze cyberheldinnen ongetwijfeld het beste gedefinieerd worden aan de hand van hun diverse *capaciteiten*. De omgeving waarin ze zich ontwikkelen, laat hen toe dat ze hun intellectuele en lichamelijke bekwaamheden ten volle kunnen ontplooiën en benutten. Vanaf dat ogenblik nemen ze de (gehele of gedeeltelijke) uitbouw van de plot voor hun rekening, dikwijls afstevenend op situaties die gedoemd lijken tot mislukking (de *aliens* uit het schip verdrijven, een jong meisje redden van een aangekondigde dood, de vrijheid van de mensheid redden, enz.).

2. Historisch overzicht: het erfgoed en haar continuïteit

Wanneer ik met een onderzoek begin, voel ik als onderzoekster een constante behoefte om de vrouwelijke personages in een historisch overzicht te situeren, zodat de evolutie van hun verschillende voorstellingsvormen zichtbaar wordt. Het devies “*Rien ne se perd, rien ne se crée*”, zou hier het adagium kunnen zijn dat mijn mening omtrent de vrouwelijke archetypes die in het artistieke universum voorkomen perfect samenvat; deze archetypes worden telkens weer hernomen, herwerkt en opnieuw geïntegreerd, doorheen verschillende historische breuklijnen en plotse wendingen in het tijdsverloop. Ook de cyberheldin maakt deel uit van deze beweging van reïntegratie, van ‘recyclage’. Zelfs al is ze afhankelijk van een welbepaalde sociaal-historische context, toch vertoont ze esthetische ‘symptomen’ die ook reeds aanwezig waren in de voorouderlijke personages die aan haar bestaan voorafgingen. Zo past de cyberheldin op syncretische wijze, en ondanks de karaktertrekken die ze specifiek aan het cyberuniversum ontleent, als een variante in de lineaire evolutie van reeds bestaande vrouwelijke constructies, die het collectief onderbewustzijn van onze maatschappij reeds geassimileerd heeft. [6]

Er kunnen immers meerdere verbanden gelegd worden tussen de huidige representaties van onze hier besproken heldinnen en andere, oorspronkelijke, vrouwelijke figuren. Een eerste verband is de *visuele verwantschap* die zich ontwikkeld heeft tussen de cyberheldinnen en de beeldvorming waarin vrouw en machine verenigd worden. Dit berust op de visualisatie van de apparatuur die vrouw en machine rechtstreeks verbindt, zoals dit het geval is bij de fantasmagorische wezens van HR. Giger (*Biomécanoïde* of *Giger’s Necronomicon*, 1976) of die van de Japanse manga’s zoals *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995) [7]. Maar dit verband kan eveneens, en op systematischer wijze, gearticuleerd worden in een ons meer vertrouwde gedaante; gaande van Musidora in de reeks *Fantomas* (1900) tot Cat Woman (Michelle Pfeiffer) in *Batman II*, en zelfs op te merken in personages zoals Trinity in *The Matrix*.

Naast dit bijna louter stilistische spel van associatie, bestaat er een tweede en interessanter verband tussen cyberheldinnen en reeds bestaande vrouwelijke personages, namelijk de voorstelling van de vrouw als een *constructie*. De proloog van een film zoals *Thomas est amoureux* (Pierre-Paul Renders, 2000) illustreert deze gedachte perfect [8]. De keuze van een dergelijk voorbeeld is niet onschuldig, het is zelfs gewild provocerend, en toch symptomatisch voor de visie op de cyberheldin in de hoedanigheid van constructie. De oorsprong van de representatie van de prostituee Clara gaat immers verder terug dan de eenvoudige verbeelding van de vrouw-robot; de wortels ervan bevinden zich in een denkwijze die uiterst misogyn is, en die tot uiting kwam op het einde van de negentiende eeuw.

Vreemd genoeg situeert dit verband zich historisch niet zozeer in de visuele voorstelling, maar in de *literatuur*. Hadaly in *L’Eve future* (Villiers de l’Isle-Adam, 1900) en La Stilla in *Le château des Carpathes* (Jules Verne, 1899), vertonen de kenmerken van een eerste versie van de cyberheldin. Gereconstrueerd dankzij ‘trucjes’ die aanleunen bij de cinematografische voorstellingen (hoofdzakelijk hologrammen of elektrisch gemanipuleerde robots), vertonen deze “*mechanical brides*” een dubbele gelijkenis met echte modellen die hetzij onvolmaakt (Evelyn Habal), hetzij dood (La Stilla) zijn. De beweegredenen van de scheppers van deze machines die als eerste virtuele wezens moesten doorgaan, zijn hierbij echter het meest frappant. Net zoals precies een eeuw later ook geïllustreerd wordt met het voorbeeld van Clara uit de film van Renders, willen zij graag gestalte geven aan ‘perfecte’ modellen. Het behoeft hier niet veel uitleg om in te zien dat deze ‘perfectie’ een constructie is, die werd vormgegeven op basis van mannelijke en misogyne idealen. Deze idealen stammen uit het tijdperk waarin de vrouw werd voorgesteld als een wezen dat zich vooral toegewijd ten dienste van de man hoorde te stellen, met een neiging tot zelfopoffering en blijkgevend van een verzorgende natuur. Ook de zogenaamd geëmancipeerde versie vertolkt door het personage van Clara kan ons niet bekoren: haar conceptie hangt enkel af van mannelijke kijklust en mannelijk plezier [9]. Hier kunnen we verwijzen naar hét centrale thema van Laura Mulvey: de subjectieve camera als vertolking van de mannelijke blik. [10]

Dit idee van de constructie van een “vrouwelijk ideaalbeeld” wordt overigens niet onder stoelen of banken gestoken, zoals we zien in het voorbeeld uit *L’Eve Future*. In een erg ontluiserende passage, ironisch genoeg “De Opdelving” getiteld, wijdt Edison zich aan de letterlijke ontleding van een vrouw, die hij aanbidt voor haar ongeschonden schoonheid. Zo onthult hij ons in werkelijkheid een opeenhoping van “bij elkaar gebrachte lichaamsdelen”: een personage dat

volledig is opgebouwd op basis van een verwarrende kunstmatigheid. Net zoals Clara is Hadaly tenslotte slechts een constructie, het beeld of de afspiegeling van een gefabriceerde perfectie.

Rechtstreeks beïnvloed door de figuur van Hadaly, stelt de vrouwelijke robot in *Metropolis* (1926) van Fritz Lang, ons in staat een ander kenmerk te ontwaren dat cyberheldinnen en archaische vrouwvoorstellingen delen – dat van een systematische ‘gespletenheid’ van de vrouwelijke figuren. De film onthult meer dan de louter archetypische voorstelling van de cybervrouw (zoals verbeeld in de transponering van de identiteit van Maria naar de robot), of dan de vrouwelijke robot als constructie. Noch staat deze keer het mannelijk plezier centraal, maar wel het verlangen van de cyberheldin tot macht en manipulatie [11]. De film stelt in werkelijkheid de gespletenheid van Maria centraal: enerzijds is zij de zachte en deugdzame Maria, omwille van haar naam geassocieerd met de Maagd; de vrouw met de kinderen die de strijd tegen het onrecht waaronder de arbeiders lijden, steunt – anderzijds is zij de ‘valse’ Maria, een robot die geprogrammeerd is om de heilzame effecten van de eerste af te wenden, en die een noodlottige hysterie tentoonspreidt. [12]Deze beelden stellen een duidelijke discrepantie (de basis van de literaire voorbeelden hierboven vernoemd, omkerend) tussen “de deugdzame realiteit” en “de noodlottige robot”. Dit onheilspellende aspect van deze gerobotiseerde of virtuele personages heeft de filmwereld gedurende lange tijd gerecycleerd; dit is het geval bij de *replicants* (‘kopieën’) in *Blade Runner* (Priss alias Darryl Hannah, en Rachel alias Sean Young) of zelfs bij Cat Woman in *Batman II*, die allen in het scenario personages toebedeeld krijgen die merkwaardig genoeg op de “femmes fatales” uit de jaren ’50 lijken. Het belang van de hedendaagse cyberheldinnen ligt in het feit dat ze geleidelijk aan *ontsnappen* aan dit gebruik: het merendeel belichaamt een personage dat in zich zowel de kenmerken van het goede als van het kwaad verenigt; zo verworden ze tot personages die niet langer louter machines zijn, maar die vanaf dan een geheel nieuwe complexiteit vertolken.

Zo moet Catherine in *The Cell* Carl verdrinken om haar ziel te redden; in *Final Fantasy* is Aki tegelijkertijd de reddende dokter, maar ook de draagster van het virus en dus van de dood, aangezien de kwade geest in haar kiemt (vandaar de ondertitel “*the spirits within*”, de ‘geesten’ die in de film geïdentificeerd worden als de doden van een veroordeelde planeet); zelfs Lara Croft belichaamt dit nieuwe ‘zinnebeeld’ waarin de tegenstelling tussen het jonge meisje en de dood verenigd wordt; op haar broeksriem prijkt immers een doodshoofd; en ten slotte, als ultiem voorbeeld, is Ellen Ripley tegelijkertijd het jonge meisje en de dode, aangezien ze – verteerd door de vlammen in de voorgaande episode – opnieuw samengesteld wordt aan de hand van de genetische code van haar voorvader (vanwaar de volgende dialoog: “*What did you do?*” – “*I died*”).

Maar het belang van *Metropolis* is niet zozeer te situeren in de manier waarop de film “dubbele personages” verbeeldt, wat evenwel resoneert in de vestimentaire details van Lara Crofts outfit, maar wel de manier waarop de film een basis schept om aan het kunstmatige en virtuele schepsel een *mythische* waarde toe te schrijven. In de dansscène waarin Freder zich de valse Maria inbeeldt, dansend voor een mannelijk publiek, wordt de mythische weergave glashelder uitgelicht. De uitbundige dans wordt vanuit kikvorsperspectief gefilmd, wat de valse Maria als het ware met een lichtgevend aureool omhult; ze is in sluiers gehuld en na een zegevierende krachtinspanning krijgt ze de allures van een heidens standbeeld. Zich definitief verwijderend van de aseksuele robot, bereikt het personage het statuut van de bewierookte godin wiens aanwezigheid fascinatie opwekt.

3. De cyberheldinnen of het rijk van de nieuwe godinnen

Dit idee van de cyberheldinnen als “nieuwe godinnen”, katapulteert ons terug naar de vraag van Haraway en geeft er een gedeeltelijk antwoord op. De theoretica meent dat cyborgs ontsnappen aan – of alleszins niet in aanmerking komen voor – de verbeeldingswereld waarin de vrouw als godin wordt voorgesteld. Vanuit deze aanname slaat Haraway geen acht op het voorbeeld van cyberheldinnen, terwijl het proces van de mythevorming alom vertegenwoordigd is in de uitwerking van hun filmische weergave.

Catherine (*The Cell*) wordt zowel in negatieve zin tot mythe gemaakt, in de wereld van Carl (in mythische gedaante, gemuilkorfd door een gouden harnas en vastgeketend aan het weelderige bed met een stalen ketting), als in positieve zin in haar eigen wereld (als Witte Engel in de wereld van Edward, of als een Maagd Maria à la Pierre en Gilles, de Franse fotografen, in haar eigen onbewuste). Aan de grondslag van een nieuwe religie wordt Allegra Geller (*eXistenZ*) beschouwd als de nieuwe godin van de virtuele spelletjes (de organisator stelt haar voor als zijnde “*the world’s greatest game designer, the gamepad goddess herself*”), waarbij ze in een ‘religieus’ decor verschijnt (zoals de ramen van de kamer, het type podium en de banken doen vermoeden) en fanatieke reacties opwekt bij de toeschouwers die voor haar op hun knieën vallen – terwijl hun waardeoordeel evengoed tweedelig is, daar ze tevens een demon is die ze willen bestrijden (Ted Pikul zal de laatste van een lange reeks tegenstanders zijn om te roepen: “*Death to the demones, Allegra Geller*”). De heldin van *The Matrix* krijgt, net zoals de andere personages (cf. “Morpheus”), een religieuze symbolische rol toebedeeld. Dit niet enkel door haar naam, “Trinity”; ze wordt ook ter zijde gestaan door een andere vrouwelijke mythische figuur, het orakel, een soort sfinx die Neo ontvangt om hem te zeggen dat hij niet verkozen is.

De verschillende voorstellingsvormen van de heldinnen in de “werkelijkheid”, de echte wereld, en de virtuele wereld – beide werelden bestaan immers gelijktijdig – zijn erg afgebakend. Deze tweedeling mag dan hoofdzakelijk visueel zijn, ze heeft ook een logica voor het verhaal. De personages ondergaan een metamorfose, van eenvoudige sterveling in de reële wereld naar echte godinnen in de virtuele wereld: dit is het geval bij Allegra Geller (*eXistenZ*), godin uit *eXistenZ* en eenvoudig deelneemster aan het spel *trAnscendenZ*; bij Trinity (*The Matrix*), ‘gepantserd’ in leder en met onbegrensde krachten in de virtuele wereld, eenvoudig bemanningslid in het reële leven; en ook bij Catherine (*The Cell*), eenvoudige psychologe aan de stad, en reddende engel in haar onbewuste en in dat van haar patiënten.

Deze mythevorming houdt ook verband met de elementen en maakt de cyberheldinnen in sommige gevallen tot directe afstammelingen van Gaïa, de moedergodin, de wereldgodin van het ‘paleolithische’, presymbolische (voor het bestaan van de mannelijke God), waar de gedachte van een kosmisch geheel heerst.

Aki (*Final Fantasy*) wordt geassocieerd met de aarde, de planten, de dieren, maar vooral met water, een terugkerend element in haar dromen en in de slotscène; het water komt eveneens voor in *The Matrix* waar het Neo toegang verleent tot de ‘realiteit’, eerst onder de vorm van een golf, vervolgens als een soort van vruchtwater, daarna bij de redding van Morpheus. Het water is ook aanwezig in het onbewuste van Carl voordat Catherine aan zijn voeten wordt geworpen door een van zijn bewaaksters, en in dat van Catherine wanneer Carl opduikt in haar geest onder de vorm van een monster met schubben, opdoemend uit het meer (*The Cell*).

De visuele verbeeldingswereld die het personage omringt is, zoals de systematische aanwezigheid van water doet vermoeden, eveneens kenmerkend voor een vorm van mythevorming, hoofdzakelijk rond het element van de baarmoeder. De baarmoeder wordt immers middels talrijke elementen geïllustreerd, en dit expliciet of impliciet, zoals dat overigens ook het geval is in een aanzienlijk aantal horror- en sciencefictionfilms. [13] Precies zoals de heldin zelf, vertonen deze voorstellingen van de verbeeldingswereld rond het baarmoederelement hun eigen contradicties: de baarmoeder is tegelijkertijd een oord van voortplanting, van leven, maar ook van verwoesting, van gevaar en dood.

De voorstelling van de baarmoeder kan zich voordoen in haar eigen letterlijke hoedanigheid: de matrix van *The Matrix* die gestalte geeft aan een nieuw soort vervloeking (“Zolang de matrix zal bestaan, zullen we niet vrij zijn”, dixit Morpheus), maar ook de reuzenbaarmoeder bij het baren van het monster in *Alien IV*, of de baarmoeder van de heilzame wereldmoeder, Gaïa, in *Final Fantasy*. Maar ze kan eveneens via de omweg van een zich afwisselende verbeelding verlopen; de pod in het spel *eXistenZ* is een soort foetus verbonden met een navelstreng; Neo ziet zichzelf in de navel gepenetreerd worden door een spion; een spion die Trinity elimineert na een ‘echografie’ door diezelfde navel; hij wordt ook herboren in een soort vruchtwater (*The Matrix*). De meest treffende voorbeelden vindt men echter in *Alien IV*, waarin de meerderheid van de plaatsen waar Ripley terechtkomt fungeren als een baarmoederssubstituut: de reusachtige proefbuis waarin Ripley

wordt voortgebracht, maar ook de cel waarin zij gevangen zit tot het reusachtige magma haar opslokt om haar vervolgens terug in de machinekamer te werpen, bezet door de koningin die bevalt van een nieuw hybridisch wezen.

De baarmoeder is overigens niet zondermeer omnipresent. Zoals hoofdzakelijk aangetoond in het voorbeeld van *Alien IV*, waarin bepaalde scènes uitsluitend volgens een opeenvolging van uitfadende beelden zijn opgebouwd, [14] lijkt het opdoemen van de baarmoeder breuken te veroorzaken in het lineaire verloop van het verhaal, wat een bepaalde spanningsverhouding doet ontstaan. Die spanningsverhouding situeert zich tussen enerzijds de elementen die tot de orde van het symbolische (de opbouw van het verhaal) behoren, en anderzijds tot dat wat tot de verbeeldingswereld, het imaginaire behoort (wat breuken creëert in deze opbouw, wat de uitbouw van het verhaal doet haperen). [15]

De verbeeldingswereld rond de baarmoeder is tenslotte een terugverwijzing naar de heldin zelf, die een personificatie is van een bepaalde vorm van matriarchaat, namelijk ontdaan van elke sociologische omkadering. Op deze wijze brengen de films een ommezwaai naar een primitieve aanvaarding teweeg, die verbonden is met het imaginaire, met het presymbolische.

Catherine is een soort van “universele moeder” voor Edward en Carl (*The Cell*), en hetzelfde geldt voor Trinity die over Neo waakt als over haar eigen kind, en zo haar verantwoordelijkheid opneemt voor de rol van voedster of beschermster (het orakel is eveneens zo’n figuur uit het imaginaire, als een moedergodin die de kennis en de wetenschap bezit) (*The Matrix*); Of ook: Allegra die haar spel concipieert als haar kind (*eXistenZ*), Ellen Ripley die herschape wordt, uitsluitend dankzij haar vermogen om monsters te verwekken die duidelijk haar moederlijke instincten bespelen (*Alien IV*); of Aki van wie de volgende zwangerschap de schepping van de laatste heilzame geest en de redding van het universum mogelijk maakt (*Final Fantasy*).

4. De macht zonder macht. De heldin in de narratieve verhaalstructuur.

Wat wel opmerkelijk is, is dat de verbeeldingswereld die door de representatie van deze cyberheldinnen wordt opgeroepen, tegelijkertijd afhangt van archaïsche voorstellingsvormen én van de geleverde weerstand tegen vooropgestelde stereotypen die de verwekking van mythische wezens mogelijk maken. Hoe staat men tegenwoordig tegenover zulke personages die de narratieve structuur van films binnendringen? Blijft de leefbaarheid van deze mythevorming mogelijk, en is ze tegelijkertijd in staat de heldin te creëren waar Harraway zo van droomde?

Wat de representatie van de vrouw betreft, betekenen deze films onbetwistbaar een grote stap vooruit, vermits de cyberheldin een centrale rol in het filmverhaal bezet door de manier waarop ze haar macht uitoefent over het verloop van de gebeurtenissen. Zoals ik in het stuk over de verbeeldingswereld, over het imaginair representeren van de vrouw als robotische heldin, opmerkte dat er zich hier een verschuiving voordeed van een negatieve naar een positieve rol (of dubbele rol), kunnen we hier wijzen op een verschuiving van de passieve rol van het vrouwelijke personage in een groot aantal filmgenres naar een actieve rol in het verhaal. De heldin is dus niet langer uitsluitend de vertegenwoordigster van de verhaalbreuk door haar iconische vertegenwoordiging; zij is de bron *zelf* van de uitbouw van het verhaal.

Deze machtsovername laat zich tegelijkertijd op meerdere niveaus voelen. In eerste instantie onderscheiden we ze op het niveau van de handeling. Naar het voorbeeld van de mannelijke helden treden de cyberheldinnen op als ‘generatoren’ van de handeling, met onmiddellijk vertoon van buitengewone krachten, zowel lichamelijk als psychologisch en intellectueel.

Alle cyberheldinnen getuigen van lichamelijke capaciteiten, maar ook van een buitengewone kennis en bewustzijn. In *The Cell* geeft men de voorkeur aan Catherine boven prominente psychoanalytici omwille van haar capaciteiten en haar intuïtie, die haar beter dan wie ook toelaten een therapievorm uit te oefenen binnenin het brein van Edward; in *eXistenZ* is Allegra een uitvindster van een virtueel spel waartoe ze de toeschouwers inleidt, vermits zij de enige is die alle sleutels in handen kan hebben; in *The Matrix* spreidt Trinity een soort alwetende kennis ten toon over Neo’s lotgevallen en gedrag (“ik weet waarom”); in *Alien IV*, komt de perfecte kloon van Ellen Ripley weer tot leven, voorzien van fundamentele wezenskennis over haar verschijning. Zo weet ze dat haar kind een ‘koningin’ is die weldra zal bevallen, en dat de mannelijke bemanningsleden van het schip in gevaar zijn.

Deze overdaad, dit “*bigger than life*”-aspect dat zich op het handelingsniveau situeert, complementeert perfect de mythevorming waarvan de heldinnen het onderwerp zijn vanuit het perspectief van hun visuele voorstelling. Naast deze oorspronkelijke ervaring en kennis, maken ze eveneens mogelijk dat de handeling evolueert en zich ontwikkelt. Allegra brengt de uittocht en de doorgang naar de virtuele wereld die zij gecreëerd heeft op gang (*eXistenZ*); Catherine bevordert het onderzoek van inspecteur Novak, door binnen te dringen in de hersenen van Carl (*The Cell*); Trinity neemt Neo mee naar Morpheus (*The Matrix*), Aki vraagt zich af “*will I be in time to save the earth?*” wanneer ze, tegen ieders afkeuren in, de heilzame zielen die de planeet zullen redden zoekt en vindt (*Final Fantasy*).

Deze machtsovername over de feiten gaat vaak gepaard met meerdere vormen van symbolische machtsovername. Hierdoor wordt de inversie van de seksuele rollen bewerkstelligt, die gewoonlijk volgens een strict onderscheid aan mannelijke en de vrouwelijke personages worden toebedeeld. Het meest treffende en ludieke voorbeeld is zonder twijfel in *eXistenZ* te vinden. Allegra Geller neemt het initiatief voor de uittocht, bijna tegen de zin van haar ‘lijfwatch’ Ted Pikul, die zich laat leiden door een stereotiepe vrouwelijke kwetsbaarheid (“*I feel really vulnerable*” slaakt hij ontredderd, wanneer hij geconfronteerd wordt met de wending der gebeurtenissen). Bovendien dringt zij hun verhouding als koppel aan hem op, door hem ervan te overtuigen zich een *bioport* te laten inplanten, en door hem vervolgens te ‘penetrenen’ met haar vinger om te controleren of het toestelletje wel werkt.

De symbolische machtsovername wordt soms eveneens voltrokken door conventionele middelen, bijvoorbeeld door het gebruik van fallische symbolen. Zie bijvoorbeeld het gebruik van vuurwapens (zoals het geval is in *Lara Croft*, *Alien IV*, *The Matrix* of *Final Fantasy*), of het element van de taal (het gebruik van de voice-over in *Final Fantasy*, waarmee Aki ons haar missie en haar angsten verklaart, of in de eerste sequenties van *Alien IV* waar Ripley gedefinieerd wordt als een alwetend wezen wanneer ze bevestigt dat “*My Mummy always said that there are no monsters, no real ones – but there are*”).

Tenslotte wordt de symbolische machtsovername in deze films ook door de blik geïllustreerd, zoals de opname van het oog in de eerste scène van *The Matrix* en de uitbreiding van het oog van Aki door het apparaat, waarmee ze spoken en geesten opspoort. Afgezien van dit eenvoudig voorbeeld, gaat deze vorm vaak gepaard met een capaciteit om binnen te dringen in de geest van de heldin en haar intern universum voor te stellen, haar onbewuste (dit idee doet bijzonder ter zake in het geval van *The Cell* waar men de evolutie van Catherine volgt in het onbewuste universum van haar patiënten, vervolgens in het hare, maar ook in *Final Fantasy* waar de dromen van Aki aan ons onthuld worden).

Het hele relaas lijkt zich dus toe te spitsen op deze nieuwe, vrouwelijke machtsovername. Het voorbeeld van *Final Fantasy* heeft mij echter doen inzien dat deze bewering in realiteit onjuist is. Misleid door de vanzelfsprekende visuele mythevorming rond deze cyberheldinnen, blijkt wat ik had beschouwd als een stellige hypothese (hun duidelijke aanwezigheid alsook hun daadwerkelijke macht over het gehele verhaal), een kwetsbaar bewijs te zijn. Indien we de films aandachtiger gaan

bekijken, springt de werkelijke realiteit, soms vermomd door een overduidelijk bedrog, ons in het oog.

Het merendeel van de heldinnen wordt vergezeld van een mannelijke held die hen helpt en die, soms zelfs in even grote mate, een even centrale rol in het verhaal speelt: Novak (*The Cell*), de luitenant (*Final Fantasy*), Ted Pikul (*eXistenZ*). Maar het wreedste voorbeeld is zonder twijfel dat van *The Matrix* waarin de eerste scène de toeschouwer op een dwaalspoor brengt – Trinity is niet het hoofdpersonage maar wel een van de hulpjes van Neo, ondanks de verbijsterende manier waarop ze in beeld wordt gebracht.

In werkelijkheid ondergaan de cyberheldinnen, net zoals de mannelijke helden, tijdens het verloop van de handelingen een verzwakking die hen doet terugwijken van de actieve naar de passieve toestand. In de eerste fase van het verhaal komt deze verzwakking meer voort uit de opbouw van het scenario dan dat ze afhankelijk is van het geslacht van de held of heldin [16] Allegra (*eXistenZ*) wordt vervolgd door haar vijanden, maar verzeilt ook in haar eigen spel in een zwakke positie wanneer blijkt dat Ted Pikul een bron van infectie is, en vervolgens wanneer zij zelf door de zieke pod wordt besmet; Trinity in *The Matrix* wordt onschadelijk gemaakt doordat ze met Neo gevangen wordt in een virtuele wereld; Catherine (*The Cell*) wordt de slaaf van Carl wanneer ze het verschil niet meer kan maken tussen haar onbewuste wereld en de echte; Aki (*Final Fantasy*) is verzwakt, niet alleen lichamelijk (wanneer ze een kogel incasseert en geopereerd moet worden), maar ook symbolisch (wanneer ze van haar dromen ontroofd wordt).

Indien het verhaal een perfecte logica zou volgen, zouden deze heldinnen gespaard blijven van dergelijke misstappen. Maar in tegenstelling tot de helden die er in slagen zich zelf uit deze problematische situaties te redden, hangen de cyberheldinnen voor hun redding van hun mannelijke tegenhangers af. Pikul slaagt erin Allegra uit haar spel te bevrijden (*eXistenZ*), een van de bemanningsleden brengt Trinity en Neo in het schip (*The Matrix*), Novak dringt binnen in het onderbewustzijn van Carl en laat zich folteren om Catherine terug tot rede te brengen (*The Cell*), de commandant vergezelt Aki in haar geest tijdens haar operatie om haar weer te laten verlangen naar het leven terug te keren (*Final Fantasy*).

Het zou ook in de logica van het verhaal passen dat de cyberheldin na haar redding terug haar invloed laat gelden op de narratieve uitbouw en de ontknoping van het verhaal. Maar ook al speelt de aanwezigheid van de cyberheldinnen een prominente rol speelt in de ontknoping, toch gaat het geheel nogmaals gepaard met een contradictie. Het lijkt wel alsof het onmogelijk is om de complexiteit van het uitvoeren van de narratieve oplossing volledig aan het vrouwelijke personage over te laten.

In *The Cell* 'deelt' Catherine haar redding met Novak, en dit volgens een perfecte archaische tweedeling (Novak redt Julia, het laatste slachtoffer van Carl, terwijl Catherine de ziel van de moordenaar 'redt'); zelfs al neemt ze niet de hoofdrol voor haar rekening, dan nog ziet Trinity in *The Matrix* hoe bijkomende personages haar voorgaan, vooraleer zij Neo kan redden; in *eXistenZ* wint Allegra het spel maar wordt zij "opnieuw ingezet" in een kring van andere spelers; in *Final Fantasy* slaagt Aki erin de wereld te redden, maar enkel door de tussenkomst van de commandant die zich opoffert en er voor zorgt dat de heilzame krachten samenkomen om het magma te transformeren. Tussen al deze voorbeelden slaagt enkel Ellen Ripley erin – zonder hulp van wie dan ook – de laatste alien uit het schip te verdrijven (*Alien IV*).

Nogmaals, en dit in tegenstelling tot de grandioze eposen van de mannelijke helden, lijken de films waarin de cyberheldinnen voorkomen beoedeld door een grotere complexiteit. De overwinning, de aangekondigde eindzege, is niet volkomen en heeft een bittere nasmaak. In *Final Fantasy* toont de laatste scène ons Aki die het lichaam van haar geliefde beweent, die zich opgeofferd heeft om de wereld te redden; in *The Cell* redt Catherine Edward nadat ze "het kind Carl" heeft gedood om zijn ziel toe te staan in vrede te rusten; in *eXistenZ* verenigt Allegra zich met Ted om de executie van de bedieningslui op te eisen. In *Alien IV*, tenslotte, bewonderen Ellen Ripley en Call de aarde, heel goed beseffend dat ze er vreemd aan zijn ("*I'm a stranger here myself*").

De films waar cyberheldinnen in voorkomen hebben dus een dubbele dynamiek; enerzijds maken ze hun belangrijkste heldinnen tot mythes en anderzijds minimaliseren ze hun intellectuele en

lichamelijke capaciteiten, door hen de uiteindelijke beheersing en oplossing van het verhaal te ontzeggen.

5. De toekomst van de virtuele Eva

Laten we, aan het einde van deze tocht, even terugkeren naar de vraag die Rosi Braidotti opwierp: moet men echt elke archaïsche verwijzing weigeren, alle vrouwelijke voorstellingen die voorheen bestonden definitief aan de kant zetten, om het unieke personage van de cyberheldin te kunnen creëren? Het voorbeeld van Ellen Ripley lijkt me in dit opzicht bijzonder sprekend. Haar traject beschrijft levendig de historiek van de vrouwelijke positie: Ripley is eerst het droombeeld van de 'reageerbuisvrouw', perfect dankzij mannelijke inspanningen, geboren uit hun verbeeldingswereld, 'getemd' door haar scheppers en verwekt om voortplantingsdoeleinden. Zoals de engelen aan de haard in de negentiende eeuw, wordt zij volledig gecontroleerd door haar voortplantingsfunctie en haar relatie met de man en zijn verlangens. Maar Ripley komt in opstand tegen deze toestand en bevindt zich, in een onwaarschijnlijke scène, oog in oog met haar eigen klonen; wanneer ze het verzoek van een van haar mislukte dubbels om haar te doden, inwilligt, vervult, verhoort Ripley de wens van Virginia Woolf, die de raad gaf "de engel te doden aan de haard" ("*killing the angel in the house*") om haar bevrijding te bereiken. Maar zelfs indien ze de andere monsterlijke 'exemplaren' doodt, blijft Ripley niet minder afhankelijk van een mythische geestelijke verwantschap die gedeeltelijk haar identiteit vormt.

Vanuit dit perspectief is mijn antwoord op de verklaringen van Rosi Bradotti en op de vraag van Donna Harraway eenvoudig. Voor mij lijken de cyberheldinnen duidelijk op de onverhoopte *godinnen* van de 21ste eeuw, bereid om een nieuwe mythologie te verwekken vanuit de assen van hun archaïsche voorouders. Zelfs al zijn ze ontstaan uit een mannelijke verbeeldingswereld en van mannelijke makelij, toch vormen deze nieuwe godinnen, sterk en ingewikkeld, een gevaar voor het patriarchaat, doordat ze nooit het slachtoffer zijn van een dualistische en simplistische voorstelling, wat wel het geval is voor de mannelijke personages die onze bioscoopschermen sieren.

MURIEL ANDRIN is doctor in de Filosofie en de Letteren, en is als lector verbonden aan de ULB, de UIA en het Koninklijk Filmarchief.

[1] "Manifesto for Cyborgs: Science, Technology and Socialist Feminism in the 1990s" in *Simians, Cyborgs and Women*, London: Free Association Books, 1991.

[2] Laura Mulvey, "Visual Pleasure and Narrative Cinema" in *Screen*, vol.16, n°3, lente 1975.

[3] Laten we ons, tussen haakjes, van het verschil vergewissen tussen de *cyborgs* (een organisme dat half mens en half machine is), de *replicants* of 'kopieën' (zoals die in *Blade Runner*, Ridley Scott; manufacturen identiek aan de mens, met een superieure kracht en behendigheid en met minstens dezelfde intelligentie als de genetische ingenieurs die hen verwekt hebben) en de *cyberheldinnen*.

[4] Zie "Cyberfeminism with a Difference" (online op http://www.let.ruu.nl/women_studies/rosi/cyberfem.htm) en de Franse vertaling hiervan "*Le cyberféminisme, différemment*" in *Cyberféminisme*, Brussel: constant vzw, 2001.

[5] Deze combinatie, door Eiko Ishioka, de maakster van de kostuums voor *The Cell*, aangeduid met de term "*muscle suit*", symboliseert overigens de overgang naar het onderhuidse en het onderbewustzijn.

[6] Ik neem hier afstand van de harde en weinig realistische tendensen van het cyberfeminisme, zoals voorgesteld door Rosi Braidotti, die stelt dat men alle reeds bestaande voorstellingen van de vrouw moet vernietigen om er nieuwe te creëren, die niet beantwoorden aan schema's afhankelijk van de mannelijke subjectiviteit.

[7] Merken we op dat, behalve in de manga's, dit geval slechts zelden voorkomt in de huidige film, en dus eerder verwijst naar een verbeeldingswereld die ontwikkeld werd in de jaren '70, zoals geïllustreerd in het voorbeeld van *Demon Seed* van Donald Cammel (1977), met Julie Christie. In deze film sluit een computer de vrouw van zijn schepper op, en maakt haar tijdens een verkrachting zwanger.

[8] Geteisterd door een ernstige vorm van agorafobie wordt het hoofdpersonage Thomas 'veroordeeld' tot een solipsistisch bestaan voor zijn computerscherm, dat de enige band met de buitenwereld vormt. Zo maakt hij ook gebruik van de diensten van de virtuele prostitué Clara, met wie hij de seksuele geneugten gewichtloos kan beleven.

[9] Laten we opmerken dat Jessica Rabbit in *Who's afraid of Roger Rabbit ?* (Robert Zemeckis, 1988) met haar perfecte rondingen een eerste voorbeeld vormt van de volledig virtuele heldin, die de visuele erotische driften van de kijker bevredigt.

[10] Volgens Mulvey worden de heldinnen van de Hollywoodfilm meestal ontworpen als passieve constructies, en dit met het oog op de bevrediging van de voyeuristische en verlustigde blik van een hypothetisch mannelijke toeschouwer. De evolutie in de weergave van de vrouw is opmerkelijk: van betrekkelijk aseksuele vrouwen (in *Blade Runner*, of zelfs Sigourney Weaver in *Alien*) tot vrouwen die een karikaturale vrouwelijkheid bieden (de buitensporige rondingen van Jessica Rabbit, Clara, en – niet te vergeten – van Lara Croft), wat misschien de overgang illustreert van een voorstelling die in eerste instantie op een bedreigende vrouwelijkheid de nadruk legde, en culmineerde in een nadruk op het filmisch plezier (zelfs indien er gevaar dreigt).

[11] Fredersen maakt hiervan gebruik om de arbeiders in de war te brengen en de oorspronkelijke boodschap van Maria te ontcrachten, zoals dit citaat aan het adres van Rotwang, de schepper, duidelijk maakt: "*Make your robot in the likeness of that girl. I will send the robot down to the workers, to sow discord among them and destroy their confidence in Maria*".

[12] Voor een grondige studie van deze twee vrouwelijke personages, zie het artikel van Georges Sturm, "L'ombre d'un doute ou la maman et la putain", in *Les Cahiers de la Cinémathèque*, n°44, 1986.

[13] Zie Barbara Creed, "The Womb in Horror Films" in *The Monstrous-Feminine – Film, Feminism, Psychoanalysis*, London: Routledge, 1993.

[14] Ik denk hier in het bijzonder aan het ontwaken van Ripley na de operatie, waarbij de alien die zich in haar borst genesteld had, verwijderd wordt; of de scène waarin ze verdwijnt, opgeslokt in de meanders van de buitenaardse baarmoeder.

[15] Sommige films potretteren zelfs een dubbele symboliek; enerzijds teruggaand op het zinnebeeld van de baarmoeder, anderzijds op fallische voorstellingen (in *Final Fantasy* wordt de strijd tussen het reddende magma en de oorlogswapens die op de planeet gericht worden gevisualiseerd, maar de gunstige stroming van de baarmoeder sleurt die met zich mee); dit in een confrontatie tussen twee antagonistische verbeeldingswerelden/symbolieken.

[16] Alle superhelden (van Superman tot Batman) bevinden zich immers vroeg of laat volgens de logica van narratieve wendingen in een positie van zwakheid, onderhevig aan de meedogenloze wil van hun vijanden of van het lot..

Download document: [IMG/doc/Muriel_Andrin.doc](#)