

**UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA**

CORSO DI LAUREA TRIENNALE
in Discipline delle Arti della Musica e dello Spettacolo

Tesi di Laurea

DAVID CRONENBERG
La Nuova Carne dei Media

Relatore

Prof. Alessandro Faccioli

Correlatore

Carlo Alberto Zotti Minici

Laureando

Matteo Russello

1234847

Anno Accademico

2022/2023

INDICE

Introduzione	5
Capitolo I	
<i>Il potere dei media</i>	
1.1 Videodrome - <i>Il media televisivo.....</i>	7
1.2 eXistenZ - <i>Il nuovo orizzonte mediatico, il videogame.....</i>	10
Capitolo II	
<i>Realtà o finzione?</i>	
2.1 Reale/Virtuale - <i>La realtà secondo David Cronenberg.....</i>	13
2.2 Videodrome - <i>Allucinazione televisiva</i>	15
2.3 eXistenZ - <i>Are we still in the Game?</i>	19
Capitolo III	
<i>Body Horror</i>	
3.1 Il Body Horror - <i>Nascita ed evoluzione del Body Horror</i>	24
3.2 Videodrome - <i>The new flesh</i>	28
3.3 eXistenZ - <i>L'estetica videoludica</i>	33
Capitolo IV	
<i>Il piacere carnale</i>	
4.1 Il sesso secondo Cronenberg - <i>Da Shivers a Crimes of the Future</i>	39

4.2 Videodrome e eXistenZ - <i>Dagli sniff movie alle bioporte</i>	44
Filmografia del regista	48
Trama dei Film	49
Scheda tecnica dei film	51
Bibliografia	53
Sitografia	55

Introduzione

David Cronenberg, durante la prima metà della sua carriera, a differenza della seconda più concentrata sull'introspezione psicologica dei suoi personaggi (basti vedere titoli come *History of Violence*, *Eastern Promises*, *Cosmopolis* o *Maps to the Stars*), si è distinto principalmente come regista dell'orrore all'interno del mondo della fantascienza. Si parte infatti da *Shivers* fino poi ad arrivare ad *eXistenZ*, per poi tornare "alla carica" con il suo ultimo film ovvero *Crimes of the Future*.¹ Il regista canadese è sempre stato, durante la sua carriera da cineasta, uno a cui piace toccare le tematiche più disparate e spesso complesse: passando dalla crudezza della trasfigurazione corporea dell'uomo (è lui di fatto il "creatore" di quel movimento cinematografico che prende il nome di *Body Horror*), alla complessità della psiche umana e le sue più profonde filosofie.

Il seguente lavoro di tesi tratta in particolare l'analisi dei film *Videodrome* e *eXistenZ*. Ho scelto di analizzare queste due pellicole perché sintetizzano alla perfezione quelle che sono le tematiche principali della filmografia di Cronenberg. Inoltre sono due film strettamente relazionati fra loro, in particolare per la continuità data da Cronenberg in relazione all'aspetto mediatico e al tema della realtà.

Nel primo capitolo andrò ad analizzare la tematica dei media. Il pensiero e l'opinione del regista riguardo due mezzi mediatici come la televisione (in *Videodrome*) e il videogioco (in *eXistenZ*) e la loro relazione con l'essere umano. In seguito nel secondo capitolo si andrà ad esplorare l'intricato mondo della realtà cronenbergiana: i due film infatti sono stati strutturati in un continuo

¹ Martin Fradley, *The Cinema of David Cronenberg: From Baron of Blood to Cultural Hero/David Cronenberg: Author or Filmmaker?*, <<Film Quarterly>>, Berkeley, Vol. 64, Fasc. 3, 2011, p.73.

alternarsi di scene che ci vengono presentate come appartenenti alla realtà effettiva ed invece scene frutto di allucinazione (in *Videodrome*) o finzione (in *eXistenZ*). Il terzo capitolo vedrà analizzato quello che molti considerano il tratto distintivo del cinema di David Cronenberg, ovvero il *Body Horror*. Ci sarà una breve introduzione su quello che rappresenta, e che ha rappresentato negli anni, questo genere per il cinema, per poi andare più nel particolare analizzando come quest'ultimo abbia influito all'interno delle due pellicole e come la troupe, guidata dal regista, sia riuscita nella realizzazione di tali "orrori". Infine nell'ultimo capitolo verrà esplorato quello che è il mondo della sessualità cronenbergiana: passando dai suoi primi film fino a *Crimes of the Future*, soffermandosi quindi sulle due pellicole protagoniste della tesi: *Videodrome* ed *eXistenZ*.

CAPITOLO I

Il potere dei media

1.1 VIDEODROME - *Il media televisivo*

David Cronenberg, con *Videodrome* (1983), vuole catapultare lo spettatore all'interno di un mondo al limite della distopia, dove la passione carnale più pura e animalesca (impersonata da Max Renn) viene considerata dagli "alti poteri" (qui rappresentati dalla Spectacular Optical e nello specifico da Berry Convex) come un'aberrazione o un abominio, nocivo sia per l'uomo stesso che soprattutto per la società in cui esso vive.

Ma questa è solamente una delle tantissime tematiche che Cronenberg tratta in questa pellicola. Quella che andremo ad approfondire però è quella a cui il regista ha voluto dare maggior rilievo all'interno del film: si tratta appunto del media televisivo e del rapporto che, secondo Cronenberg, si va ad instaurare tra quest'ultimo e l'uomo.

Siamo negli anni Ottanta, la televisione sta avendo il suo boom definitivo che la porterà ad essere un "oggetto" imprescindibile per l'uomo dell'epoca e di conseguenza onnipresente in ogni casa, americana e non solo. Con l'avvento, per l'appunto, dei primi notiziari 24ore della CNN, dei primi canali, e relativi programmi, musicali e sportivi come MTV e ESPN, della *Golden Age* delle sitcom (dove la famiglia americana diventava sempre più protagonista), la Tv nella società dell'epoca inizia ad assumere una parte piuttosto importante

all'interno della quotidianità delle persone. Di fatto in quegli anni la televisione diventa il vero e proprio simbolo della cultura pop americana.²

La volontà di Cronenberg, attraverso *Videodrome*, è quella di presentarci un mondo dove l'uomo è completamente dipendente dallo schermo, come fosse lobotomizzato da esso. Un'idea alquanto preveggenza se pensiamo che al giorno d'oggi tra smartphone, social media, computer, videogame e tv spazzatura passiamo la maggior parte del nostro tempo davanti, appunto, ad un monitor o un cellulare.³

Come anticipato in precedenza, la volontà della Spectacular Optical, ed in particolare di Berry Convex, è quella di estirpare la cosiddetta piaga rappresentata appunto dai fruitori di *snuff movie*, o ancora meglio i produttori di questi ultimi (tra cui proprio Max Renn). Questi infatti vengono considerati, dalla stessa, come il freno principale al “progresso” di una società, che potremmo per l'appunto considerare, alquanto conservatrice. La loro intenzione è quella di eliminare tali “intralci” servendosi di un segnale televisivo, emesso da un programma di snuff movie (ovvero Videodrome), che innesti un tumore al cervello a chiunque lo veda.

La metafora filmica di Cronenberg è piuttosto esplicita ed esplicativa riguardo quella che vuole essere la sua critica o piuttosto il suo monito all'uomo dell'epoca che, come detto in precedenza, viene in un certo senso lobotomizzato dalla televisione e i suoi sempre più monopolizzanti programmi, tipici della cosiddetta tv spazzatura.⁴

² <https://www.explorepopculture.com/unit-6-1980s/1980s-television>

³ Nikki Baughan, *Videodrome*, <<Sight and Sound>>, Londra, Vol. 32, Fasc. 10, Dic. 2022, p. 98.

⁴ Serge Grunberg, *David Cronenberg*, Milano, Shake, 1999, pp. 45-67.

Il film del cineasta canadese coglie dunque nel media televisivo quell'ente in grado di cambiare il modo di essere delle persone, introducendo quindi una riflessione che ritroverà tra i suoi elementi anche la scrittura e la stampa in *Naked Lunch* (1991), e culminerà poi con il media videoludico e la realtà virtuale in *eXistenZ* (1999).⁵

⁵ Roberto Lasagna, *David Cronenberg - Estetica delle mutazioni*, Roma, Weird, 2022, pp. 64-74.

1.2 EXISTENZ - *Il nuovo orizzonte mediatico, il videogame*

Siamo alla fine degli anni Novanta, e nella scena mondiale ha da poco fatto il suo ingresso un particolare oggetto, la madre di tutte le console videoludiche: la *Playstation*. Infatti la Sony Computer Entertainment verso fine del 1994 presenta al pubblico questa nuova console rivoluzionaria, che per l'appunto cambierà una volta per tutte la concezione globale di videogame e di virtualità videoludica. L'avvento della *Playstation* fu qualcosa di epocale che cambiò fortemente il mondo dei videogame (dominato da aziende come Nintendo e SAGA), ma soprattutto cambiò in maniera radicale quella che era la quotidianità delle famiglie di tutto il mondo.⁶

È divertente pensare al fatto che il motto con cui venne promossa la console durante la campagna di marketing fu <<You are not ready...>>. Di sicuro Cronenberg sarebbe stato d'accordo con quest'affermazione visto che in *eXistenZ* ci mostra appunto come una cospicua fetta di pubblico effettivamente non fosse pronta per un tale cambiamento radicale delle proprie vite. Questi "realisti" come vengono chiamati nel film, cercano di uccidere quindi Allegra Geller, considerata responsabile, in quanto creatrice del gioco, di aver distorto le leggi della realtà.⁷

Si potrebbe cadere nell'errore di annoverare *eXistenZ* in quel filone di pellicole particolarmente in voga alla fine degli anni Novanta, pellicole che per l'appunto trattavano il tema della realtà virtuale. Basti pensare a titoli come *Johnny Mnemonic* (1995), nato dalla penna del visionario William Gibson (considerato il padrino del *cyberpunk*), o il magnifico *Strange Days* (1995), della grandissima

⁶ <https://www.everyeye.it/articoli/speciale-25-anni-playstation-storia-console-sony-cambiato-mondo-46440.html>

⁷ Roberto Lasagna, *David Cronenberg - Estetica delle mutazioni*, Roma, Weird, 2022, pp. 121-127

regista action Kathryn Bigelow, o ancora il celeberrimo megablockbuster *The Matrix* (1999) delle sorelle Wachowski. Ma *eXistenZ* non è solo questo. *eXistenZ* può essere considerato di fatti come un continuum dei concetti introdotti già in precedenza con *Videodrome*. Quello che fa di fatti la pellicola è perfezionare ed attualizzare la riflessione sull'intricato e piuttosto complesso rapporto che l'uomo ha con i nuovi media. Cronenberg ci mostra come il videogioco della Geller abbia comportato grandi cambiamenti nella quotidianità delle persone ed in particolare dei giocatori del suo videogame. Ora di fatto avere un bioporta innestata all'altezza del fondoschiena viene considerata la normalità, e anzi ad essere additato come l'anormale o il "reietto" è proprio il personaggio di Jude Law, ovvero Ted Pickul, il quale di fatti non dispone di tale bioporta.⁸

Cronenberg porta questa sua riflessione verso un tema che a lui sta molto caro, ovvero quello della mutazione. Come nel film i personaggi sono oggetto di tali trasformazioni corporee, così nella realtà le persone con i videogiochi (o anche semplicemente con il media televisivo come avveniva per *Videodrome*) subiscono in un certo senso delle "mutazioni". Che sia a livello fisico, a livello sensoriale o a livello cerebrale i nuovi media ci cambiano e cambiano con noi anche il nostro modo di vivere la realtà stessa. Basta vedere quello che accade oggi con i social, dove si può essere persone completamente diverse da quelle che magari si è nella vita reale.⁹

Insomma con *eXistenZ* Cronenberg porta a compimento il questo suo discorso precedentemente introdotto con *Videodrome* e come suo solito realizza un prodotto a dir poco lungimirante e visionario, che visto anche a distanza di più di vent'anni resta attualissimo e provocante nel messaggio e nella forma.

⁸ Ibidem

⁹ Serge Grunberg, *David Cronenberg*, Milano, Shake, 1999, pp. 135-140.

Per quanto riguarda appunto la forma, che approfondiremo meglio nel terzo capitolo, basti pensare che Cronenberg si serve appunto del genere fantascientifico o più in particolare del *cyberpunk* (in cui compare fortemente la tematica della relazione uomo/macchina) per narrare le sue pellicole, fortemente filosofiche. Il cineasta canadese proprio per questo è sempre stato molto attento a ricostruire gli ambienti notturni e stilizzati tipici del mondo *cyberpunk*, dando però sempre la sua impronta con scenografie molto scarse, tutt'altro che barocche.¹⁰ Basti pensare infatti che proprio per questo desiderio di rigore e purismo e la sua volontà di adottare quasi sempre un approccio minimalista, *eXistenZ* venne girato interamente con lo stesso obiettivo, ovvero un 27mm.¹¹

¹⁰ Roberto Lasagna, *David Cronenberg - Estetica delle mutazioni*, Roma, Weird, 2022, pp. 121-127

¹¹ Laurent Tirard (a cura di), *L'occhio del regista - 25 lezioni dei maestri del cinema contemporaneo*, minimum fax, Frosinone, 2017, p.169.

CAPITOLO II

Realtà o Finzione?

2.1 REALE/VIRTUALE - *La Realtà secondo David Cronenberg*

<<...noi creiamo la nostra realtà... E' quindi molto difficile parlare di realtà oggettiva quando si parla di esseri umani. Ci guardiamo attorno, ad esempio, e pensiamo - Questa è la realtà - ma, ovviamente, se io fossi un cane mi guarderei attorno e vedrei cose completamente diverse, i colori, le forme, l'olfatto importerebbe ben più della vista, si tratterebbe di una percezione completamente diversa della stessa realtà fisica.>>

(David Cronenberg)¹²

La filmografia di David Cronenberg è sempre stata contraddistinta dalla cosiddetta instabilità enunciativa. Nel mondo del cinema, durante il corso della sua storia, lo spettatore è sempre stato portato a considerare la macchina da presa come un "narratore onnisciente" e di conseguenza considerare ciò che veniva mostrato da questa come reale e veritiero. Il cinema di Cronenberg stravolge completamente questa certezza e pone lo spettatore in un perturbante e perpetuo stadio di instabilità a livello di focalizzazione narrativa. Il regista infatti è solito instaurare connessioni fra i diversi piani della narrazione, passando da realtà a finzione in un abile gioco di salti temporali e spaziali dove, la percezione dello

¹² Mario Sesti, *Cronenberg Malick Cimino Coppola Lynch*, <<MicroMega>>, Roma, n6, 2010, pp. 21-22.

spettatore non può che recepirli come un'unica realtà, per l'appunto, interconnessa.¹³

Questa tematica, come detto in precedenza, riemerge in tutta la sua filmografia: *Scanners* (1981), *Videodrome* (1983), *The Dead Zone* (1983), *Dead Ringers* (1988), *Naked Lunch* (1991), *Crash* (1996) *eXistenZ* (1999), fino alle sue opere più recenti come *Crimes of the Future* (2022). I due film però che sintetizzano al meglio questo concetto sono sicuramente *Videodrome* ed *eXistenZ*. Ora procederemo con un'analisi dettagliata di tale tematica all'interno dei due lungometraggi.

¹³ <https://cinemonitor.it/rimediar-si-esplorazioni-interconnesse-mutazioni-e-sconfinamenti-dei-neo-mediumdi-cronenberg/>

2.1 VIDEODROME - *Allucinazione televisiva*

Con *Videodrome*, Cronenberg, non ci permette di attribuire alle immagini un aprioristico statuto ontologico di verità. La narrazione infatti è basata sull'incessante cambiamento dei punti di vista, che non ci consente mai di stabilire con certezza se ciò che stiamo vedendo si tratti di una mera allucinazione, un sogno, o effettivamente la realtà. Lo spettatore è quindi vittima di continuo spiazzamento e confusione. Ciò che fa infatti *Videodrome* (come accade analogamente al protagonista del film Max Renn) è insinuare nello spettatore quel disturbante dubbio di fronte alle immagini filmiche, alla narrazione e ai personaggi. Tutto questo ci inquieta, perché ci fa comprendere quanto sia effettivamente instabile il nostro rapporto fiduciario con quello che ci viene mostrato. Cronenberg, attraverso il suo montaggio spesso invisibile e con un intreccio che sembra concatenare logicamente gli eventi, immerge lo spettatore in un gelido universo da incubo, senza alcuna via d'uscita. Il regista porta difatti quest'ultimo in un costante limbo tra "realtà", data dalla logica della narrazione, e disorientamento, dovuto alle allucinazioni.¹⁴

Emblematica è sicuramente la bellissima sequenza [fig. 1] dove Max Renn e Nicki Brand consumano un rapporto sessuale per la prima volta. Nella prima scena i due si trovano a casa di Max e la mdp inquadra con in campo medio i due corpi nudi dall'alto. Max e Nicki, stesi su un lenzuolo rosso, sono illuminati solo dalla luce emessa dal televisore, il quale sta trasmettendo il segnale Videodrome. La seconda scena ci mostra in primo piano un dettaglio dell'orecchio di lei, mentre Max cerca di infilarci una spilla all'altezza del lobo. La terza inquadratura è un campo lungo, che inizialmente si potrebbe ricondurre alla prima scena. Guardando attentamente però notiamo che se prima i due corpi giacevano su un

¹⁴ Serge Grunberg, *David Cronenberg*, Milano, Shake, 1999, pp. 45-58.

lenzuolo rosso, ora il centro dell'immagine è occupato da un quadrato nero, dove sono stesi Max e Nicki, circondato da colonne e pareti color rosso sangue. Sembra di stare effettivamente dentro al programma Videodrome. L'ultima inquadratura, però, ci mostra Max Renn mentre alza lo sguardo dal corpo di Nicki e fissa il televisore raffigurante la medesima stanza, vuota.



[fig. 1]

La visione di tale sequenza attanaglia così lo spettatore d'irrisolvibili domande. Era reale? Era tutto frutto di un'allucinazione? Max ha solamente sognato di far l'amore con Nicki? Quest'instabilità della "focalizzazione narrativa" si contraddistingue quindi come il vero elemento perturbante di *Videodrome* e di tutta la filmografia cronenbergiana. Il regista infatti ci trasporta in un continuo stato di confusione, analogo a quello del protagonista, in cui non sappiamo mai chi stia narrando, perdiamo la percezione del reale e viviamo in un continuo stato di "sospensione" fra i nostri livelli di coscienza e quelli dei personaggi. Ciò che fa *Videodrome*, e quindi Cronenberg, è veicolare lo spettatore all'interno della narrazione filmica. Il regista agisce di fatti come se fosse effettivamente lui stesso il padrone del telecomando e che quindi cambiando "emittente televisiva"

sposti la nostra attenzione da una realtà ad un'altra, saltando da una narrazione a focalizzazione interna ad una apparentemente onnisciente.

Altra scena cardine [fig. 2] è sicuramente quella conclusiva del film del 1983. Ci troviamo a bordo di un battello abbandonato e arrugginito, in una stanza sporca e zeppa di fogli di carta e di bottiglie vuote, con solo un televisore al centro. L'immagine di Nicki invita Max al suicidio in nome della "nuova carne". Poi è il turno del "doppio televisivo" di Max che compie il gesto fatidico. Infine tocca proprio al "vero" Max che "realmente" si spara, quasi fosse un videoregistratore programmato sulla funzione replay.



[fig. 2]

La sequenza sintetizza il tono allucinatorio che presiede alla narrazione di tutto il film: è Max l'artefice del proprio destino o solamente un burattino agli ordini di qualcosa di più grande? Ma soprattutto: le allucinazioni sono date dalla degenerazione cancerogena dovuta alla visione di Videodrome, oppure sono insite nella sua mente e frutto di un desiderio represso? *Videodrome* mette in

scena la fenomenologia di un'allucinazione consensuale che, deriva sì da un'agente esterno come la tv, ma che nasce allo stesso tempo da un innato bisogno interno. Max incarna il prototipo dell'uomo televisivo, il quale ha bisogno di Videodrome, e che se non lo avesse appunto scoperto molto probabilmente lo avrebbe immaginato e quindi creato. Come se effettivamente Videodrome non fosse altro che un sogno allucinogeno del protagonista, il quale nella sequenza iniziale appare visibilmente assonnato di fronte alla televisione, raffigurante la sua segretaria che lo chiama dal canale della Civic tv.¹⁵

¹⁵ Gianni Canova, *David Cronenberg*, Milano, Il castoro 3. ed. Aggiornata, 2007, pp. 52-60.

2.2 EXISTENZ - *Are we still in the Game?*

Con *eXistenZ*, Cronenberg riprende in pieno le tematiche trattate in *Videodrome*: l'indistinzione tra le marche semantiche che delineano l'universo del mondo reale da quelle che sono le proiezioni tecnologiche del mondo virtuale. In *eXistenZ* il virtuale è rappresentato dai videogiochi, i quali fanno nascere nello spettatore il sospetto che il mondo reale non sia altro che una costruzione informatica di un qualche programmatore, per l'appunto, di videogiochi (Effetto Matrix).¹⁶

Reale e virtuale assumono in *eXistenZ* un'importanza ancor maggiore se si va a pensare a quella che è la trama del film stesso. Allegra Geller, protagonista del film, di fatti viene colpita da una condanna analoga a quella dello scrittore e saggista indiano Salman Rushdie (il quale sarebbe stato vittima di una "fatwa" islamica per aver osato riscrivere problematicamente la storia del profeta, obbligando i credenti a mettere in discussione la loro concezione teocentrica della realtà). Allo stesso modo, in *eXistenZ* i "realisti" vogliono morta la protagonista perché ritenuta responsabile, attraverso la creazione dei suoi videogiochi, di aver messo in discussione il discrimine tra allucinazione e realtà.¹⁷

Spetterà a Ted Pikul, alias Jude Law, affiancare la protagonista nella fuga da questi "integralisti". *eXistenZ* non è solamente un gioco esistenziale, come verrebbe suggerito dal termine stesso, ma anche metafisico. Lo dimostra il fatto che la minoranza dei "realisti" all'interno del Videogame sia spinta ad uccidere

¹⁶ G. P. Brunetta, *Dizionario dei registi del cinema mondiale A-F (Vol.1)*, Einaudi, 2005, p. 409.

¹⁷ Gianni Canova, *David Cronenberg*, Milano, Il castoro 3. ed. Aggiornata, 2007, pp. 107-113.

Allegra, inventrice di eXistenZ e responsabile, a detta loro, di aver messo in dubbio in questo modo lo statuto ontologico della cosiddetta realtà.

Come detto in precedenza, questa bipolarità, a livello di struttura narrativa, molto probabilmente non è nuova al pubblico più mainstream, basti pensare di fatto che appunto nello stesso anno dell'uscita di *eXistenZ* nelle sale cinematografiche di tutto il mondo stava spopolando il “fenomeno” Matrix. In *The Matrix* (1999), per certi versi rivisitazione in chiave cyberpunk della fiaba *Alice in Wonderland* da parte delle sorelle Wachowski, questa bipartizione della realtà è rappresentata dal mondo virtuale (ovvero il Matrix), creato dalle macchine per l'uomo, e da quella che ci viene presentata come la realtà effettiva, ovvero questo mondo post apocalittico dove una guerra tra uomo e macchina aveva portato quasi all'estinzione del primo. Ciò che fa Cronenberg, differentemente dalle sorelle Wachowski, è destabilizzare il più possibile lo spettatore che si trova a dover “surfare” tra i vari livelli della narrazione spesso non capendo se ci si trovi effettivamente nella realtà o solamente nel videogioco.¹⁸



[Fig. 5]

¹⁸ Lia M. Hotchkiss, “Still in the Game”: Cybertransformations of the “New Flesh” in David Cronenberg’s *eXistenZ*, <<The Velvet Light Trap>>, Austin n.52, 2003, pp.24-28.

Una delle scene che ci fanno comprendere al meglio questa bipolarità a livello narrativo è molto probabilmente quella dove il protagonista Ted mette letteralmente il gioco in pausa [fig. 3]. La fitta rete di di reale e virtuale, che Cronenberg ha tessuto fino a questo punto, non permette allo spettatore, ma anche e soprattutto al protagonista, di avere la garanzia di un ritorno alla realtà.¹⁹ Proiettandoci in questo modo, insieme a Ted e ai personaggi del gioco, in uno stato di stasi o di vera e propria ibernazione dinamica che porta in un certo senso quest'ultimi quasi ad una depersonalizzazione di se stessi.

Fin dalla prima scena allo spettatore vengono fornite informazioni sufficienti per navigare all'interno della struttura a scatole cinesi del film. Ma solamente alla fine ci rendiamo conto che quella realtà di base, mostrataci fino quel momento da Cronenberg, non è altro che una mera finzione, uno tra i tanti mondi di *eXistenZ*. Le immagini infatti ci mostrano che siamo tornati alla stanza iniziale [fig. 4].



[fig. 4]

¹⁹ Gianni Canova, *David Cronenberg*, Milano, Il castoro 3. ed. Aggiornata, 2007, pp. 107-113.

Adesso però i volontari che stanno provando il gioco (ora transCendenZ), insieme a Ted e Allegra, non sono altro che i personaggi incontrati dai due durante la fuga. Continuando con la scena, scopriamo poi che la comparte “realista” ostile al gioco (che come intuito da Yevgeny Nourish, creatore di transCendenZ, aveva dato alla trama del Game un risvolto reazionario) era effettivamente rappresentata da Ted e Allegra. I due infatti dopo essersi rivolti a Yevgeny, lo uccidono sparandogli [fig. 5]:

<<Non crede che il più grande artista di giochi del mondo dovrebbe essere punito... per la più efficace deformazione della realtà?>>.20



[fig. 5]

Quella convinzione di reale, che per qualche istante aveva rassicurato lo spettatore, viene bruscamente turbata da tutto ciò. E contrariamente a quanto accade nel finale di *The Game* (1997) di David Fincher, dove per l'appunto il regista fa ricadere in piedi lo spettatore confermandolo nelle sue certezze, Cronenberg con *eXistenZ* fa esattamente l'opposto. Decide infatti di non offrire

²⁰ David Cronenberg, *eXistenZ*, 1999.

allo spettatore alcun punto di riferimento. Anticipando di fatto di una decina di anni quello che accade nel blockbuster hollywoodiano di Christopher Nolan, *Inception* (2010), dove lo spettatore, alla fine della visione, viene perseguitato dalla domanda: la trottola si è fermata o no? Siamo ancora dentro al sogno o effettivamente nella realtà? Così Cronenberg decide di sgretolare anche la più piccola briciola di certezza rimasta in ognuno di noi, chiudendo magistralmente il suo film con la frase “*Are we still in the game?*”, pronunciata dallo sventurato ragazzo cinese di fronte ai due protagonisti armati di pistole.²¹

²¹ Serge Grunberg, *David Cronenberg*, Milano, Shake, 1999, pp. 135-140.

CAPITOLO III

Body Horror

3.1 IL BODY HORROR - *Nascita ed evoluzione del Body Horror*

Il *body horror* è un filone del cinema dell'orrore che mette in scena in modo grottesco e disturbante la "violazione" del corpo umano.²² Violazione che si può manifestare attraverso la rappresentazione di deformità fisiche, mutazioni genetiche, malattie, mutilazioni, zombificazione, e molto altro.²³ Questo sottogenere dell'horror comincia ad affermarsi negli Stati Uniti intorno agli anni Settanta e Ottanta, quasi come una sorta di protesta inconscia e dissacrante al culto del corpo perfetto e all'edonismo tipico dell'era reaganiana.²⁴ Ed effettivamente registi come John Carpenter, Wes Craven, David Lynch, John Landis, Sam Raimi, Paul Verhoeven, Bryan Yuzna, Stuart Gordon, ma soprattutto David Cronenberg, con film come *Brood*, *The Fly* e *Videodrome*, raccontano di un'umanità in continua trasformazione bio-antropologica, catalizzata dai cambiamenti socio-tecnologici in atto nel periodo in cui tali pellicole vennero prodotte.²⁵

In *Brood* (1979), per esempio, la retorica sulla famiglia tradizionale e sul ruolo materno della donna del tempo, all'interno del film si manifesta in una madre mutante le cui ovaie divengono uova organiche, generatrici di figli mostruosi pronti a distruggere l'umanità. In *The Fly* (1986), attraverso la messa in scena del

²² https://www.treccani.it/enciclopedia/horror_%28Enciclopedia-del-Cinema%29/

²³ <https://mubi.com/it/lists/body-horror--2>

²⁴ <https://www.cinematographe.it/rubriche-cinema/focus/body-horror-film-migliori/>

²⁵ <https://www.labottegadihamlin.it/2016/03/15/david-cronenberg-il-body-horror/>

disfacimento del corpo umano (uno scienziato palestrato interpretato da Jeff Goldblum) in un essere mostruoso (una mosca dalle sembianze antropomorfe), il regista vuole rispondere alla cosiddetta gym culture che stava spopolando nell'America degli anni Ottanta. Infine con *Videodrome*, Cronenberg conduce il body horror al suo apice, apportando al corpo umano modifiche e alterazioni relazionate alla sua prolungata esposizione al media televisivo. Anticipando così tematiche tipiche del cyberpunk, come il cambiamento antropologico relazionato alla simbiosi uomo-macchina, o meglio dell'uomo con la tecnologia dell'immagine (la televisione in *Videodrome* e il videogioco in *eXistenZ*), in grado di cambiare la percezione della realtà e quindi gli organi percettivi dell'uomo stesso.²⁶

Cronenberg e Carpenter, nel corso degli anni Ottanta, si affermano come i maggiori esponenti del genere trovando larga diffusione soprattutto nell'horror a basso budget, dove gli effetti visivi artigianali, fatti di lattice, sangue finto, gomma e meccanismi pneumatici divengono il fulcro estetico attorno cui costruire storie, fantastiche o fantascientifiche, deliranti. Manifesti del genere sono i loro cult *The Fly* (1986) (Cronenberg) e *The Thing* (1982) (Carpenter), entrambi remake di due pellicole degli anni Cinquanta: *The Fly* (1958) di Kurt Neuman, il primo, mentre *The Thing from another World* (1951) di Christian Nyby, il secondo. Il film però che si staglia come vero e proprio manifesto del body horror a basso budget dell'epoca è, secondo molti, *Society: The Horror* (1989) di Bryan Yuzna. Film dominato da una ricca e solida critica allo spietato edonismo delle classi elitarie intento a divorare (come, letteralmente, accade nella pellicola in un'orgia di corpi che si fondono e si trasformano) quelle popolari o meno abbienti.²⁷

²⁶ Roberto Lasagna, *David Cronenberg - Estetica delle mutazioni*, Weird, 2022, Roma, pp. 17-26.

²⁷ <https://quinlan.it/2019/10/31/society-the-horror/>

Verso la fine degli anni Ottanta il *body horror* sbarca anche in Oriente, più precisamente nel cinema nipponico, dove la mutazione della biologia umana viene catalizzata dalla tecnologia industriale. Qui infatti viene molto apprezzata la comparsa cyberpunk e steampunk di questo genere. Difatti film come la trilogia di *Tetsuo* di Shin'ya Tsukamoto, raccontano la nascita di un nuovo concetto di umanità, frutto dell'innesto dell'organico con il meccanico, in una metafora marxista per cui l'alienazione della società industriale postfordista si reifica nella rappresentazione di un corpo che perde la sua natura organica, diventando macchina industriale.²⁸ Molto rappresentativo è inoltre l'esempio del film anime *Akira* (1988) di Katsuhiro Otomo, in cui si esplora la nozione di corpo adolescenziale come luogo di metamorfosi.

Nel cinema del ventunesimo secolo, il *body horror* ha continuato a sopravvivere, nella sua forma più pura: quella dell'horror indipendente e underground. Allo stesso modo però continua ad essere anche una delle componenti principali dell'horror statunitense più mainstream, dove con pellicole come *Slither* (2006) il regista James Gunn offre agli spettatori un divertente mix fra *Invasion of the Body Snatchers* (1956) di Don Siegel e *Shivers* (1975) appunto di David Cronenberg.²⁹

Negli ultimi anni, infine, si è iniziata a delineare una nuova comparsa dell'horror, ovvero l'*elevated horror*. Questo sottogenere, molto apprezzato dalla critica, è stato vittima di grandi discussioni nel mondo del web per via della sua natura artistica elitaria che, a detta di alcuni critici, dovrebbe portare questi prodotti ad essere considerati migliori rispetto ai classici slasher e gore che popolano il

²⁸ <https://www.bfi.org.uk/lists/10-great-body-horror-films>

²⁹ <https://www.indiewire.com/gallery/best-body-horror-movies/videodrome-1983-2/>

mondo dell'horror. Ci sono alcuni esempi di registi però, che riescono ad unire queste due correnti di pensiero, portando sul grande schermo pellicole dal contenuto effettivamente più intellettuale, servendosi allo stesso tempo di sequenze più crude e grottesche tipiche del *body horror*.³⁰ Rappresentativi di questo filone sono film come *The Neon Demon* (2016) di Nicolas Winding Refn, il nuovo *Suspiria* (2018) di Luca Guadagnino, o *Titane* (2021) della regista Julia Ducournau. Tutte pellicole di autori magari lontani dall'estetica del genere, ma che ritrovano in esso alcuni elementi particolarmente adatti al descrivere i cambiamenti legati alla percezione delle categorie di rappresentazione sessuale, di gender ed etnica in atto nell'immaginario mediale contemporaneo. Basti pensare per l'appunto al film vincitore a Cannes, *Titane*, dove la regista costruisce la sua riflessione sull'identità di genere e la fluidità sessuale a partire da un amplesso cronenbergiano fra una donna e un'automobile.³¹

Come abbiamo potuto carpire da questo capitolo, David Cronenberg è sicuramente il maggior esponente del genere in ambito cinematografico, e di conseguenza il punto di riferimento per tutti i registi che in seguito si sono approcciati ad esso. Basti pensare che infatti durante gli inizi della sua carriera, fu lui stesso ad attribuirsi, in modo goliardico, l'appellativo di "Baron of Blood".³² Ora, per comprendere al meglio cosa sia il *body horror*, analizzeremo nello specifico le modalità e i trucchi del mestiere con i quali il regista ha reso cult e memorabili due film come *Videorome* e *eXistenZ*.

³⁰ <https://www.ntdaily.com/lets-talk-about-elevated-horror/>

³¹ <https://www.cinematographe.it/rubriche-cinema/focus/body-horror-film-migliori/>

³² Matthew Hays, *Future Shock: An Interview with David Cronenberg*, <<Cineaste>>, New York, Vol. 47, Fasc. 4, 2022, p. 41.

3.2 VIDEOROME - *The New Flesh*

Con Videodrome Cronenberg raggiunge la sua maturità registica e filosofica. Se infatti già con il film precedente, ovvero *Scanners*, il regista era riuscito nell'intento di ibridare l'horror alla fantascienza, è con la pellicola del 1983 che Cronenberg si consolida all'interno del cinema mondiale come maestro dell'horror ed in particolare modo di un genere di cui diventerà ben presto il maggior esponente, appunto il body horror.

Il film, inizialmente flop al botteghino, venne poi riscoperto dal pubblico negli anni a venire ed etichettato come manifesto del cinema cronenberghiano. Come spiega Roberto Lasagna «il body horror di Videodrome non intende tanto stigmatizzare la tecnologia, ma sollecitare una riflessione sul misconoscimento del ruolo dei media sulla nostra esistenza e sulla nostra percezione»³³. La componente orrorifica del film infatti non è rappresentata tanto dal nostro rapporto con la realtà, piuttosto dal fatto che sia proprio il nostro corpo ad essere l'oggetto delle ibridazioni. La nuova carne a cui inneggia Max Renn nel corso della pellicola, di fatto non è altro che quella rappresentata dalla fusione dell'uomo con la macchina, in questo caso la televisione, la quale trasforma letteralmente il nostro sistema percettivo e il nostro modo di vedere le cose. Emblematiche sono sicuramente le sequenze dove il protagonista interagisce “carnalmente” con essa, prima infilandosi una videocassetta nel ventre, poi finendo addirittura ad avere un amplesso con quest'ultima.

L'effettista del film fu Rick Baker, famoso all'epoca per aver curato gli effetti speciali di *An American Werewolf in London* (1981) di John Landis. Baker al giorno d'oggi viene considerato come uno dei migliori effettisti di tutti i tempi, il

³³ Roberto Lasagna, *David Cronenberg - Estetica delle mutazioni*, Weird, 2022, Roma, pp. 64-74

suo palmarès di fatti, tra le altre cose, può vantare ben sette premi Oscar al miglior trucco. Fu proprio grazie a lui che le idee stravaganti di Cronenberg poterono prendere forma. Baker infatti si circondò di una troupe giovanissima, con un'età media intorno ai 23 anni e composta prevalentemente da ex liceali, la quale lo aiutò nella costruzione dei vari macchinari, trucchi prostetici e *animatronics* utilizzati nel *making of* del film.



[fig. 6]

La prima scena che analizzeremo è quella [fig. 6] dove il protagonista, Max Renn, in preda alle allucinazioni, dovute dal programma Videodrome, si infila la pistola nel ventre attraverso una fessura che ricorda molto, come vedremo nei capitoli successivi, l'organo genitale femminile. La realizzazione di questa scena fu piuttosto complicata per questioni di prospettiva, ma quello che interessa a noi è per l'appunto il modo in cui venne fatta. L'attore James Woods venne posto all'interno di un divano con solo le braccia e la testa che fuoriuscivano, mentre il busto non è altro che un *animatronic*, ricoperto di trucco prostetico, azionato dal team di effettisti.³⁴

³⁴ https://filmschoolrejects.com/videodrome-television-effect/?_ga=2.11344380.999552338.1672667732-1423568691.1671533826



[fig. 7]

Altra scena emblematica del film, è sicuramente quella [fig. 7] dove Max assuefatto dall'immagine di Nicki nel suo televisore, con l'intento di baciare le sue labbra arriva quasi fino a fondersi con il televisore stesso, in un'immagine ampiamente suggestiva sul cosa fosse per Cronenberg il *body horror* uomo/macchina. La richiesta del regista per questa scena alla troupe, fu che avrebbe dovuto apparire il più palpabile possibile. Rick Baker quindi, dopo alcuni esperimenti con schermi blu di gelatina liquida, suggerì di utilizzare un materiale chiamato *dental dam*, il quale non è altro che un particolare tipo di gomma utilizzata dai dentisti appunto per le dighe dentali. Per le immagini del televisore invece utilizzarono un filmato girato da uno schermo televisivo, poi retroproiettato attraverso una camera ermetica di plexiglass che poteva essere gonfiata con un mantice. In questo modo Cronenberg riuscì ad ottenere l'effetto tanto ambito, facendo così in modo che James Woods desse la parvenza di avere un rapporto sessuale col televisore stesso, fondendosi, in una penetrazione alquanto allusiva, con le labbra della sua amata Nicki.³⁵

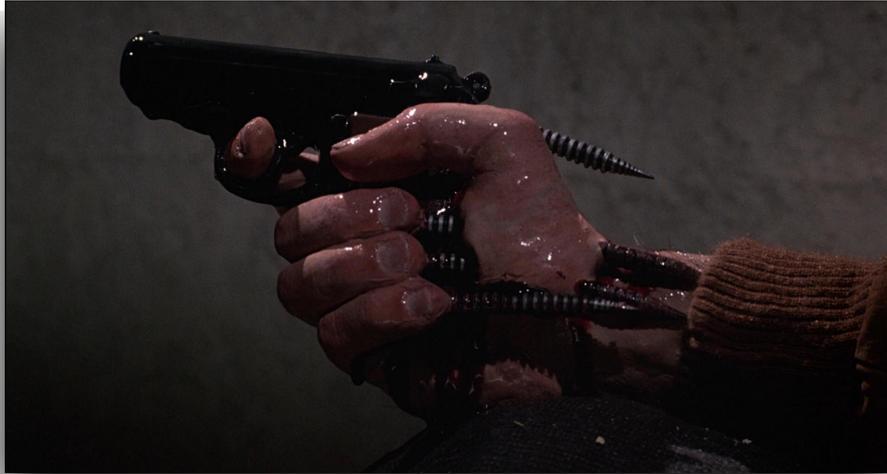
³⁵ <https://psyne.co/videodrome-special-effects/>



[fig. 8]

Sempre relazionata alla scena precedente troviamo quella in cui [fig. 8] Max, in preda alle allucinazioni dovute al casco fornitogli dalla Convex, frusta, in quello che possiamo considerare un vero e proprio rapporto sadomaso, il televisore raffigurante Nicki Brand. Il televisore sembra effettivamente respirare, gonfiandosi e contraendosi in vari punti e accennando le venature in modo sempre più marcato. L'effetto di fatti sembra in tutto e per tutto conferire al televisore quella fisicità tipica del corpo umano durante il rapporto sessuale. Fu Frank Herrera, addetto ai *floor effects*, che suggerì l'utilizzo di una tastiera armonica la quale, collegata a delle valvole, una volta suonata gonfiava parti del televisore, dando così l'effetto delle vene palpitanti e delle pulsazioni corporee.

Altri effetti da ricordare sono sicuramente quelli realizzati per la creazione della *flesh gun*, utilizzata dal protagonista per farsi giustizia in nome della nuova carne. Per la scena in cui la pistola inizialmente cresce fondendosi con la mano dell'attore [fig. 9] venne realizzato un braccio in animatronic che desse appunto l'effetto della fusione tra carne e metallo. Per le scene invece dove Max va in giro per le strade di Toronto a farsi giustizia [fig. 10] venne utilizzato una specie di guanto coperto di materiale che ricordasse appunto il grasso e la carne.



[fig. 9]



[fig. 10]

Il film è pieno di effetti visivi di grande impatto, che sono rimasti impressi nella mente degli spettatori per tutti questi anni e che hanno influenzato registi ed effettisti di tutto il mondo. David Cronenberg si consolidò con questo film come il maggior esponente del body horror degli anni, acquisendo grande prestigio anche all'interno del cinema hollywoodiano dal quale però, si tenne sempre alla larga, in quanto ritenuto dallo stesso regista come qualcosa di distante da ciò che lui era.³⁶

³⁶ Michael Lennick, *Videodrome - Forging the New Flesh*, documentary, 2004.

3.3 EXISTENZ - *L'estetica videoludica*

Se per *Videodrome* l'elemento *body horror* era rappresentato dalle allucinazioni e conseguenti mutazioni causate dal programma, qui in *eXistenZ* tale elemento è ancor più viscerale. Di fatti ciò che fa Cronenberg è portare quest'estetica delle mutazioni e il relativo concetto della nuova carne a un livello ancor più profondo, legato sempre più ad una comparte cyberpunk in cui l'uomo si relaziona in tutto e per tutto con le macchine. Come spiega Gianni Canova infatti <<Non è più lo sguardo a doversi indirizzare verso un universo simulatorio rappresentato o inscenato al di fuori del giocatore, ma è l'apparato percettivo nel suo complesso a sentirsi immesso tout court in un'altra dimensione.>>³⁷

Fin dalle prime scene del film infatti il regista sottolinea fortemente come il corpo umano sia ormai obsoleto ed inadeguato nei confronti delle possibilità date dalle nuove tecnologie. Sarà proprio *eXistenZ* attraverso il coinvolgimento diretto del corpo del giocatore, senza l'utilizzo di protesi meccaniche o schermi digitali che simulino la presenza di un'altra dimensione, a porre rimedio a tale inadeguatezza. Come ci viene mostrato all'interno del film, per giocare ad *eXistenZ* non serve altro che una consolle semiorganica, pulsante in modo analogo alla televisione di *Videodrome*, e una "bioporta" aperta sulla spina dorsale dell'interessato. All'interno di quest'ultima verrà inserito una specie di cordone ombelicale artificiale, detto *UmbyCord*, che trasmette gli impulsi del gioco direttamente dalla consolle al sistema nervoso dei singoli partecipanti.³⁸ Quindi, come detto in precedenza, quella comparte cyberpunk in cui la relazione tra uomo e macchina diventa sempre più viscerale, viene qui rappresentata dalla scomparsa dell'hardware come dispositivo a sé. Di fatti la nostra relazione con le

³⁷ Gianni Canova, *David Cronenberg*, Milano, Il castoro 3. ed. Aggiornata, 2007, p. 110.

³⁸ Ibidem

macchine diventa sempre più carnale e se vogliamo, come vedremo meglio nel terzo capitolo, anche sessuale visto che quest'ultime letteralmente ci entrano dentro per instaurare una connessione.

Come abbiamo potuto apprendere da ciò che è stato detto in precedenza, il *body horror* è un elemento fondamentale del film, in quanto legato fortemente all'estetica del mondo in cui Cronenberg ci proietta. Ora proveremo ad analizzare alcune scene della pellicola, spiegando come la troupe di effettisti, guidata da Carol Spier (production designer) e Stephan Dupuis (curatore degli effetti speciali), insieme al regista si sia mossa per creare il mondo fantastico di *eXistenZ*.



[fig. 11]

Il primo elemento che analizzeremo è quello del *GamePod* [fig. 11], introdotto in precedenza. Quest'ultimo è il punto cardine che lega l'estetica orrorifica croneberghiana alla trama e al conseguente messaggio del film. Proprio per questo il regista ha voluto prestare particolare attenzione alla realizzazione di quest'ultimo e al suo design. La creazione del *Pod* venne affidata a Stephan

Dupuis, famoso all'epoca per aver lavorato alla realizzazione degli effetti e del make-up di *RoboCop* (1987) di Paul Verhoeven, altro grande esponente del *body horror* degli anni. Inizialmente vennero realizzati dei *Pod* simili a dei cervelli con viticci e vene che li circondavano. Cronenberg però voleva qualcosa di esteticamente non troppo ripugnante per i giocatori che avrebbero poi dovuto maneggiarli, per questo vennero scartati e si virò su quelli che appunto possiamo vedere oggi nel film. Venne quindi realizzato questo oggetto che desse la parvenza di un joystick carnoso, con sottili vene trasparenti e bulbi posti ai lati, che potesse contrarsi e gonfiarsi a comando in modo simile a quella che era la televisione di *Videodrome*.



[fig. 12]

Per quanto riguarda invece il simil cordone ombelicale (*UmbiCord*) e la bioporta (*UmbiPort*) [fig. 12] invece vennero realizzati nel seguente modo. La bioporta, posizionata all'altezza del fondo schiena, non era altro che un pezzo di plastica il quale unito ad uno in metallo nel mezzo permetteva a un dispositivo posto

all'estremità del cordone di *lockarsi* a quest'ultimo. Per quanto riguarda la *UmbiPort* veniva poi tutto ricoperto col trucco protesico.³⁹

Un altro elemento tipico del *body horror* cronenbergiano è sicuramente quello dell'esplosione della testa dei suoi personaggi. Cronenberg di fatti è stato uno dei primi a portare sul grande schermo l'esplosione di una testa umana. Emblematica e iconica infatti è la scena di *Scanners* dove durante una rappresentazione di telecinesi il personaggio, che poi si scoprirà essere il cattivo del film, interpretato da Michael Ironside fa esplodere la testa all'esperto che lo stava "scannerizzando". Nel corso degli anni questa tipologia di scena è diventata un marchio di fabbrica del regista che, anche in film come *Videodrome* e *eXistenZ* ha saputo rappresentare con maestria e grande senso estetico. Se oggi guardiamo infatti la celebre scena di *Scanners* [fig. 13], ci accorgiamo che non è invecchiata quasi di nulla, questo perché Cronenberg ha sempre voluto dare grande palpabilità ai suoi effetti visivi, utilizzando quasi mai la computer grafica (Vfx).



[fig. 13]

³⁹ https://www.youtube.com/watch?v=BGPXdkm0lRk&list=PL_DfGyVkrynbVSMPmYRjgtZHUUr11OuT&index=2

Tornando ad *eXistenZ* troviamo per l'appunto una scena [fig. 14], in particolare quella dove Ted e Allegra sono al ristorante cinese, dove al cameriere viene fatta saltare la testa. La volontà di Cronenberg era quella di avere un effetto il più possibile realistico e palpabile senza però recar danno all'attore. Si decise quindi di rivestire la faccia dell'attore con una solida membrana di plastica sopra la quale venne posta poi una maschera, realizzata con un calco della faccia dell'attore in quella determinata espressione. Per realizzare l'effetto dell'esplosione venne messo un sistema di pressione di sangue finto nello strato tra la maschera e la plastica che copriva l'attore. Quest'ultimo era azionato da Bob Hall, membro del team di Dupuis, il quale riempiva questo strato pompando il sangue finto fino a farlo esplodere.⁴⁰



[fig. 14]

⁴⁰ https://www.youtube.com/watch?v=a1mpgyz7oSU&list=PL_DfGyVkrynbVSMpMmYRjgtZHUUr1O1OuT&index=1

Altro elemento sicuramente emblematico della pellicola, e di fatto relazionato anche all'ultima scena analizzata, è quello della cosiddetta *gristle gun* [fig. 15], che rimanda tra le altre cose alla *flesh gun* utilizzata per farsi giustizia dal protagonista di *Videodrome* Max Renn. Così come la *flesh gun* anche la pistola utilizzata da Ted Pikull in *eXistenZ* ha una struttura che rimanda alla carne e alle ossa in particolare. Basti pensare che per l'appunto il personaggio di Jude Law assembla la sua pistola letteralmente con dei pezzi di spine del “pesce” che gli viene servito dal ristoratore cinese. Inoltre la pistola come si vede nella scena viene armata con proiettili i quali non sono altro che dei denti umani. Per raggiungere tale effetto visivo, la pistola venne realizzata dalla troupe con ossa di gallina rivestite da gelatine carnose.⁴¹



[fig. 15]

⁴¹ Katherine A. Jeans, *Frame by Frame: The Invisible Art of Carol Spier*, documentary, 1998.

CAPITOLO IV

Il piacere carnale

4.1 IL SESSO SECONDO CRONENBERG - *Da Shivers a Crimes of the Future*

<<È evidente che se il corpo umano è una priorità nella tua vita creativa, allora la sessualità occupa un ruolo centrale.>> (David Cronenberg)⁴²

Il tema del sesso nel cinema di Cronenberg ha sempre avuto una certa importanza, tanto da ritagliarsi uno spazio in quasi tutte le sue pellicole. Si parte da *Shivers* dove, nelle celebri scene della vasca da bagno [fig. 16] (citata poi nel 2006 da James Gunn con il suo *Slither*), Barbara Steele viene letteralmente penetrata dal parassita, il quale uscendo dal corpo delle vittime si infila poi nei loro pertugi.⁴³



[fig. 16]

⁴² Mario Sesti, *Cronenberg Malick Cimino Coppola Lynch*, <<MicroMega>>, Roma, n6, 2010, p. 19.

⁴³ <https://www.i400calci.com/2022/09/le-basi-david-cronenberg-shivers-il-demone-sotto-la-pelle/>

Troviamo poi *Rabid* dove la protagonista Marilyn Chambers viene resa simbolo di pulsioni erotiche, le quali si accompagnano al dilagare della malattia come causa ed effetto insieme, attraverso l'inquietante scena dell'ascella [fig. 17] dove una sorta di “famefica vagina”, dalla quale spunta fuori una fallo-pungiglione, uccide il dottore che la stava visitando.⁴⁴



[fig. 17]

In *Videodrome* si passa dagli snuff movie alla relazione spasmodica tra uomo e macchina che culmina con un “vero” e proprio rapporto sessuale tra Max Renn e il televisore.⁴⁵

Per quanto riguarda *The Fly* invece la tematica della sessualità compare sicuramente nella scena di sesso del protagonista, Seth Brundle, il quale è in grado di far perdurare il rapporto anche per svariate ore avendo “subito” un aumento della prestazione sessuale dovuto alle mutazioni date dall’esperimento. Oppure sempre nello stesso film troviamo la scena [fig. 18] dove un ginecologo

⁴⁴ <https://quinlan.it/2016/06/30/rabid-sete-sangue/>

⁴⁵ Roberto Lasagna, *David Cronenberg - Estetica delle mutazioni*, Roma, Weird, 2022, p. 71.

(David Cronenberg in un cameo) estrae da Veronica Quaife, interpretata da Geena Davis, un larva biancastra e sanguinante dalla forma fallica, che ricorda per l'appunto i parassiti di *Shivers*.⁴⁶



[fig. 18]

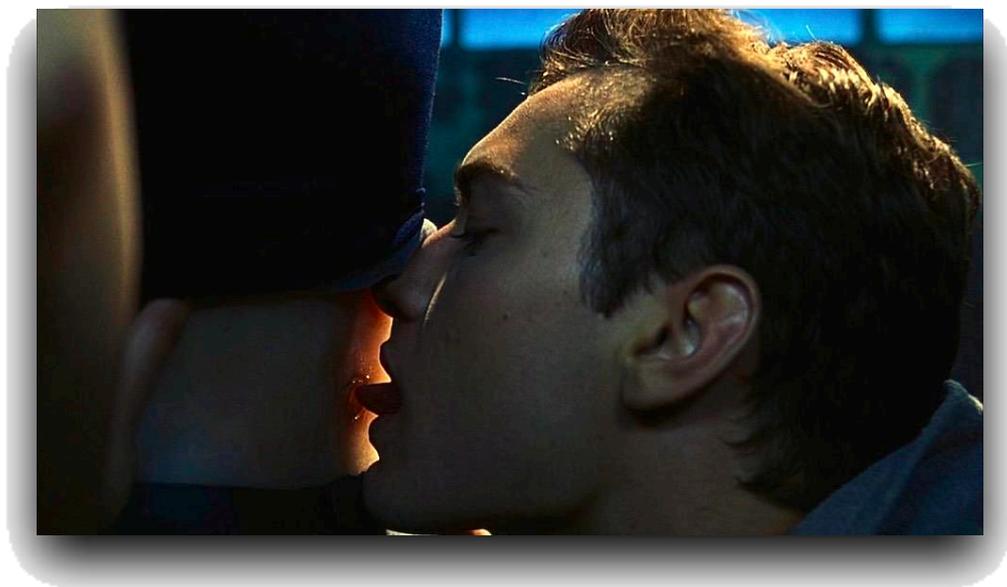
In *Crash* Cronenberg rende l'incidente automobilistico un espediente pornografico in grado di creare piacere e pulsioni erotiche alla coppia protagonista della pellicola, la quale è artefice di quella che possiamo quasi considerare come una vera e propria gara all'orgasmo più puro e profondo.⁴⁷

Passando ad *eXistenZ* troviamo gli UmbiCord che come veri e propri falli penetrano le UmbiPort instaurando una connessione che rimanda molto a quello che possiamo considerare un amplesso sessuale. Basti pensare alla scena [fig. 19] dove Ted Pikul eccitato dalla bioporta (dalla forma palesemente riconducibile

⁴⁶ Gianni Canova, *David Cronenberg*, Milano, Il castoro 3. ed. Aggiornata, 2007, pp. 72-73.

⁴⁷ Serge Grunberg, *David Cronenberg*, Milano, Shake, 1999, pp. 134-135.

all'organo genitale femminile) lubrificata di Allegra, inizia a leccarla appassionatamente.⁴⁸



[fig. 17]

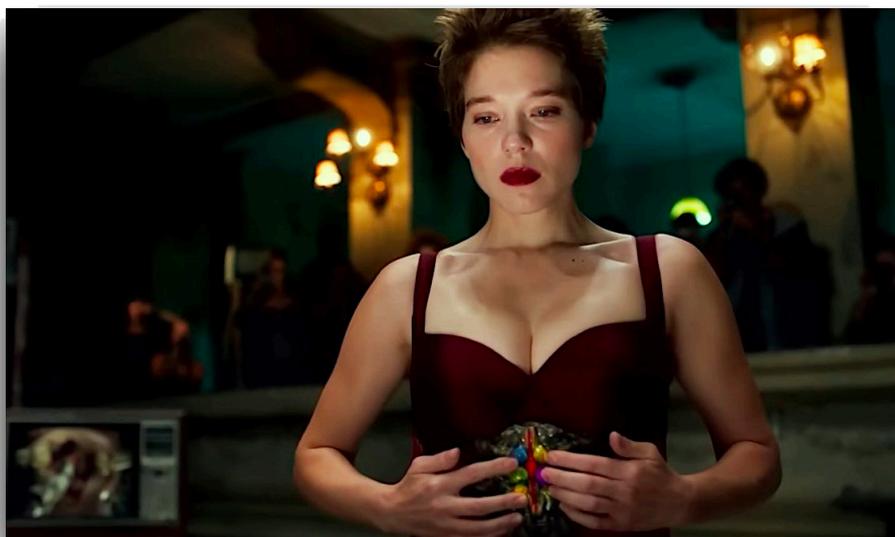
Con *A Dangerous Method* viene esplorato il controverso rapporto poliamoroso tra Carl Gustav Jung (Michael Fassbender), Sigmund Freud (Viggo Mortensen) e Sabina Spielrein (Keira Knightley) <<in cui la ragione, il metodo e la scienza vengono intaccati dal desiderio e dall'amore fisico, che trasforma il professionale in privato e che porta medico e paziente a ritrovarsi imbrigliati nello sconveniente status sociale di amanti.>>⁴⁹

Infine col suo ultimo progetto, ovvero *Crimes of the Future*, ritorna alla chirurgia, precedentemente trattata in *Dead Ringers*, portando al suo culmine il concetto di “Nuova Carne”. <<La chirurgia è il nuovo sesso...>> questa frase, pronunciata dal personaggio di Kristen Stewart all'orecchio dell'artista

⁴⁸ <https://horrorobsessive.com/2019/08/12/david-cronenbergs-existenz-in-relation-to-videodrome/>

⁴⁹ Roberto Lasagna, *David Cronenberg - Estetica delle mutazioni*, Roma, Weird, 2022, pp. 148-149.

performativo Saul Tenser (Viggo Mortensen), riassume in pieno quella che è l'essenza del nuovo film del regista canadese. Già cult di fatto è la scena [fig. 20] dove Caprice (Lea Seydoux) compie, in uno spettacolo performativo aperto al pubblico, un vero e proprio intervento chirurgico a ventre scoperto a Saul, per estrarre l'organo in cancrena frutto del subconscio dello stesso.⁵⁰



[fig. 20]

⁵⁰ <https://www.spietati.it/crimes-of-the-future/>

4.2 VIDEODROME E EXISTENZ - *Dagli snuff movie alle bioporte*

Abbiamo capito quindi che, come detto da lui stesso, il tema della sessualità gioca un ruolo di primo piano all'interno del cinema cronenberghiano e che, come abbiamo visto, è una tematica piuttosto ricorrente anche nei due film, *Videodrome* e *eXistenZ*, analizzati da me fino a qui.

Andando nello specifico, ciò che fa Cronenberg con *Videodrome* è mostrarci la potenza e la relativa pericolosità dell'immagine. Immagine che, come accade a Max Renn, è così intensa da provocare in noi più piacere della realtà stessa. Ne è appunto un esempio il fatto che il protagonista del film riceva più appagamento dal rapporto che ha con l'immagine, proiettata dal televisore, delle labbra di Nicki, piuttosto che quando consuma un vero e proprio rapporto sessuale con la stessa. Così facendo, da oggetto del desiderio la televisione diviene oggetto inglobante il corpo, permettendo in questo modo il rapporto sessuale tra l'uomo e lo strumento, il quale è pronto a soddisfare in maniera sinistra ogni perversione più profonda dell'uomo stesso.⁵¹

Ironia della sorte vuole che a Max stia accadendo esattamente ciò che lui stesso profetizzava all'interno del suo *jingle* pubblicitario: «La televisione che amereste portarvi a letto.» È lui stesso di fatti un mercante di immagine, ma non un'immagine qualsiasi, bensì un'immagine puttanesca, adescatrice che lo porterà ad essere vittima della stessa.⁵²

La cosa agghiacciante di tutto ciò è che non solo questa immagine, è in grado di modificare il nostro modo di agire, ma modifica anche la nostra stessa percezione

⁵¹ Roberto Lasagna, *David Cronenberg - Estetica delle mutazioni*, Roma, Weird, 2022, p. 72.

⁵² Serge Grunberg, *David Cronenberg*, Milano, Shake, 1999, pp. 41-42.

della realtà, le nostre sensazioni e le nostre più remote e recondite pulsioni. Lo scopo del programma Videodrome in effetti non è altro che rimuovere ed eliminare coloro che di fatti sono considerati la feccia della società: ovvero coloro che fruiscono di questo materiale pornografico, questi snuff movie. Max è uno di loro, anzi è lui stesso il produttore di quest'ultimi ed è quindi considerato ancor più, dai creatori di Videodrome, colpevole di infettare la società con le sue malate perversioni e devianze mentali.⁵³

Videodrome si erge come film dell'orrore a tinte fantascientifiche, che con il suo concetto di "Nuova Carne" vuole mostrarci questo improbabile, ma inevitabile, rapporto, anche erotico, uomo/macchina che già negli anni Ottanta stava preoccupando e inquietando la società. *Videodrome* è un prodotto visionario, di un regista altrettanto lungimirante, che vuole mostrarci come il nostro corpo debba adattarsi a quest'inevitabile convivenza con la macchina, come accade peraltro allo stesso Max Renn all'interno della pellicola, quando si infila un videocassetta pulsante nella "vulva" che gli si è formata nel ventre.⁵⁴

Per quanto riguarda *eXistenZ*, il discorso è abbastanza analogo. Di fatti Cronenberg riprende le tematiche sulla "Nuova Carne" introdotte in *Videodrome* e le porta ad un livello successivo. Qui il rapporto tra uomo/macchina non è più rappresentato dall'essere umano col televisore, bensì dall'uomo con un nuovo media, quello del videogame.

La pulsione sessuale impregna questa pellicola fin dalle prime scene, in cui ci viene mostrato il cosiddetto *BioPod*. Di fatti quest'oggetto, che possiamo considerare come un essere vivente, andrà poi ad instaurare un legame cerebro-

⁵³ Chris Rodley, *Il Cinema secondo Cronenberg*, Torino, Pratiche Editrice, 1994, pp. 138-140.

⁵⁴ <http://verocinema.com/2016/08/23/videodrome-recensione/>

spinale con il relativo giocatore. Il modo in cui questo accade è sicuramente emblematico e suggestivo, di fatti allo spettatore non può che non venire in mente la dinamica del rapporto sessuale in se. Dove per l'appunto il fallo, organo genitale maschile (qui rappresentato dal cordone ombelicale, *UmbiCord*), penetra nell'organo genitale femminile, ovvero la vagina (qui rappresentata dalla bioporta, *UmbiPort*), instaurando una connessione fisica e se vogliamo anche psicologica tra uomo e donna.⁵⁵

Cronenberg riprende di fatto il concetto della videocassetta nel ventre di *Videodrome*, portandolo ad un livello più avanzato. Di fatti nel mondo di *eXistenZ*, le persone si fanno installare delle bioporte sulla spina dorsale all'altezza del fondoschiena, come fosse un orifizio anale (del resto, in modo esplicito, Gas, il meccanico della stazione di servizio, dice a Ted che gli <<farà un altro buco di culo>> prima di installargli la bioporta), poter così giocare al videogioco.⁵⁶ Se da una parte Max Renn diviene quasi un vero e proprio videoregistratore quindi impotente nel riprodurre la volontà del segnale *Videodrome*, dall'altra i giocatori di *eXistenZ* instaurano un rapporto di pari con il *BioPod*, come avviene per l'appunto in un amplesso.

Durante il film, visivamente assistiamo a scene di forte tensione erotica che culminano in quella dove Ted e Allegra s'introducono dei piccoli *BioPod* all'interno delle rispettive bioporte. I due sono visibilmente eccitati e, come solitamente accade durante un preliminare di un rapporto sessuale, si lasciano

⁵⁵ Roberto Lasagna, *David Cronenberg - Estetica delle mutazioni*, Roma, Weird, 2022, pp. 121-127.

⁵⁶ <https://www.taxidivers.it/49184/rubriche/il-potere-dellimmaginazione-existenz-di-david-cronenberg.html>

andare ad attività orali e tattili con/dentro le bioporte e a continue penetrazioni di esse.⁵⁷

Il personaggio di Ted, è l'unico che ci viene presentato senza bioporta e che di fatti appare alquanto riluttante sul farsela installare. Inoltre è turbato da numerose preoccupazioni anche sulla penetrazione da parte delle *UmbiCord*. Tutto questo ci porta ad identificare come "femminile" il personaggio per l'appunto di Ted (la paura della perdita della verginità, l'orrore della sessualità come portatrice di malattie, il terrore del dolore per la profanazione del corpo), ed invece "maschile" quello di Allegra la quale è continuamente mossa dal desiderio di penetrazione e di fatto agisce come un vero e proprio dongiovanni il quale concupisce l'inesperta giovinetta. Tant'è che è la stessa Allegra a dire a Ted, quando sono all'interno del gioco, di lasciarsi andare.⁵⁸

eXistenZ non è altro che un assaggio dell'intimità che Cronenberg sa essere tra i motivi inconfessabili della tecnologia innestata nel corpo umano. Quell'intimità che Cronenberg sapientemente sottolinea, quando fa esclamare ad Allegra <<Adesso avremo un'esperienza intima.>>

⁵⁷ Ibidem

⁵⁸ Lia M. Hotchkiss, "Still in the Game": Cybertransformations of the "New Flesh" in David Cronenberg's *eXistenZ*, <<The Velvet Light Trap>>, Austin n.52, 2003, pp. 16-19.

FILMOGRAFIA DEL REGISTA

Lungometraggi ⁵⁹

Stereo (1969)

Crimes of the Future (1970)

Shivers (1975)

Rabid (1977)

Fast company (1979)

The Brood (1979)

Scanners (1981)

Videodrome (1983)

The Dead Zone (1983)

The Fly (1986)

Dead Ringers (1988)

The Naked Lunch (1991)

M. Butterfly (1993)

Crash (1996)

eXistenZ (1999)

Spider (2001)

A History of Violence (2004)

Eastern Promises (2007)

A Dangerous Method (2009)

Cosmopolis (2012)

Maps to the Stars (2014)

Crimes of the Future (2022)

⁵⁹ <https://www.imdb.com/name/nm0000343/>

TRAMA DEI FILM

VIDEODROME

Max Renn è il proprietario di una TV via cavo chiamata Civic TV, che trasmette contenuti violenti e pornografici. Un giorno il suo amico Harlan gli annuncia di avere scoperto un segnale video pirata che trasmette immagini di torture e violenze. Pochi giorni dopo, Max è ospite di un talk show televisivo insieme alla conduttrice radiofonica Nicki Brand e il professor Brian O'Blivion. Max fa colpo su Nicki e i due diventano amanti rimanendo però sconcertato dalle tendenze masochiste di lei, emerse quando lei decide di vedere una delle cassette del programma pirata (intitolato appunto Videodrome) e ne viene affascinata. Facendo delle ricerche su Videodrome, Max credendo che O'Blivion sia in qualche modo coinvolto, si reca alla "Chiesa Catodica" gestita dalla figlia di O'Blivion, Bianca. Qui Max fa alcune scoperte decisive: O'Blivion è morto da quasi un anno e il segnale su cui è trasmesso Videodrome causa lo sviluppo di un tumore al cervello che produce allucinazioni e alterazioni nella percezione della realtà. Max viene poi contattato da Barry Convex, responsabile della Spectacular Optical. Si scoprirà poi che è stato lui, con l'aiuto di Harlan, a creare Videodrome con l'intento di eliminare dalla società gli "indesiderabili" attratti dal sesso e dalla violenza provocando loro tumori al cervello. Convex e Harlan "lavano il cervello" a Max ordinandogli di eliminare gli altri proprietari della Civic TV e Bianca O'Blivion, ma quest'ultima lo riprogramma nuovamente, ordinandogli di eliminare i responsabili della creazione di Videodrome. Max quindi uccide Harlan e Convex per poi suicidarsi dentro una nave abbandonata in preda alle allucinazioni causate da Videodrome.

EXISTENZ

Allegra Geller di Antenna Research, game designer di fama mondiale, sta mostrando a un focus group il suo ultimo gioco di realtà virtuale, eXistenZ. Improvvisamente un “realista” spara ad Allegra nella spalla e Ted Pikul si precipita da lei scortandola fuori. Geller dopo aver scoperto che il suo pod, che contiene l'unica copia di eXistenZ, è stato danneggiato convince Ted a farsi installare una bioporta nella spina dorsale, in modo che i due possano testare insieme l'integrità del gioco. Allegra lo porta in una stazione di servizio gestita da un contrabbandiere di nome Gas. Quest'ultimo installa deliberatamente una bioporta difettosa a Ted e cerca di uccidere Allegra. Pikul uccide Gas, e i due scappano in un ex rifugio sciistico dove Kiri Vinokur, mentore di Allegra ripara la capsula danneggiata e installa a Pikul una nuova bioporta. I due poi entrano nel gioco e si procurano due nuovi “micro-pod” con i quali entrano in uno strato più profondo del gioco. Un operaio della fabbrica dove ora lavorano sotto copertura, Yevgeny Nourish, afferma di essere il loro contatto realista e raccomanda loro di ordinare, nel ristorante lì vicino, lo speciale per il pranzo. Pikul mangia lo speciale e costruisce una pistola con le parti non commestibili uccidendo il cameriere cinese. Ma il cassiere della fabbrica, Hugo Carlaw, li informa che Nourish è in realtà un agente doppio per la Cortical Systematics, e che il cameriere che Pikul ha ucciso era il contatto effettivo. Geller e Pikul si risvegliano al rifugio, dove scoprono che il game pod di Allegra è malato. Carlaw riappare come un combattente della resistenza realista e scorta Geller e Pikul, dopo aver ucciso eXistenZ. Carlaw viene poi ucciso da Vinkour il quale viene ucciso a sua volta da Allegra. Pikul rivela allora che lui stesso è un realista mandato ad ucciderla. Ma Geller che aveva già capito tutto lo uccide. Ora i due si ritrovano nella stanza iniziale, insieme agli altri membri del cast. Nourish spiega che la storia faceva parte di un gioco di realtà virtuale da lui progettato chiamato transCendenZ. Il film termina con Pikul e Geller che uccidono Nourish, scoprendosi essere due realisti.

SCHEMA TECNICA DI VIDEOHOME

TITOLO	Videodrome
ANNO	1983
GENERE	Horror, Fantascienza, Thriller
DURATA	87 minuti
PAESE DI PRODUZIONE	Canada
REGIA	David Cronenberg
SOGGETTO	David Cronenberg
SCENEGGIATURA	David Cronenberg
PRODUTTORE	Claude Heroux
CASA DI PRODUZIONE	Canadian Film
DIRETTORE FOTOGRAFIA	Mark Irwin
MONTAGGIO	Ronald Sanders
COLONNA SONORA	Howard Shore
SCENOGRAFIA	Angelo Stea
EFFETTI SPECIALI	Rick Baker, James Stuart Allan, Frank Herrera, Robert Rouveroy
BUDGET	\$5.9 milioni
INCASSI	\$2.1 milioni
PERSONAGGI: Max Renn Nicki Brand Bianca O'Blivion Harlan Berry Convex Dr. Brian O'Blivion	ATTORI: James Woods Deborah Harry Sonja Smits Peter Dvrosky Les Carlson Jack Creley

SCHEMA TECNICA DI ESISTENZ

TITOLO	eXistenZ
ANNO	1999
GENERE	Horror, Fantascienza, Thriller
DURATA	97 minuti
PAESE DI PRODUZIONE	Canada, Regno Unito
REGIA	David Cronenberg
SOGGETTO	David Cronenberg
SCENEGGIATURA	David Cronenberg
PRODUTTORE	David Cronenberg
CASA DI PRODUZIONE	Dimension Films, UGC
DIRETTORE FOTOGRAFIA	Peter Suschitzky
MONTAGGIO	Ronald Sanders
COLONNA SONORA	Howard Shore
SCENOGRAFIA	Carol Spier, Tamara Deverell, Elinore Rose
EFFETTI SPECIALI	Stephan Dupuis, Jim Isaac
COSTUMI	Denise Cronenberg
TRUCCO	Shonagh Jabour, Stephan Dupuis
BUDGET	\$15 milioni
INCASSI	\$2.9 milioni
PERSONAGGI: Allegra Geller Ted Pikul Kiri Vinokur Gas Yevgeny Nourish Merle	ATTORI: Jennifer Jason Leigh Jude Law Ian Holm Willem Dafoe Don McKellar Sarah Polley

BIBLIOGRAFIA

Libri e Monografie

Brunetta Gian Piero (a cura di), *Dizionario dei registi del cinema mondiale A-F (Vol.1)*, Einaudi, 2005.

Canova Gianni, *David Cronenberg*, Milano, Il castoro 3. ed. Aggiornata, 2007.

Cronenberg David, *Divorati*, Bompiani, 2014.

Eco Umberto, *Come si fa una tesi di laurea*, Bompiani, 1977.

Grunberg Serge, *David Cronenberg*, Milano, Shake, 1999.

Lasagna Roberto, *David Cronenberg - Estetica delle mutazioni*, Roma, Weird, 2022.

Rodley Chris, *Il Cinema secondo Cronenberg*, Torino, Pratiche Editrice, 1994.

Sesti Mario, *Cronenberg Malick Cimino Coppola Lynch*, <<MicroMega>>, Roma, n6, 2010.

Tirrad Laurent (a cura di), *L'occhio del regista - 25 lezioni dei maestri del cinema contemporaneo*, minimum fax, Frosinone, 2017.

Saggi, Riviste e Interviste

Browning Mark, "Thou, the player of the game, art God": Nabokovian Game-playing in Cronenberg's *eXistenZ*, <<Canadian Journal of Film Studies>>, Toronto, Vol. 12, Fasc. 1, 2003.

Fradley Martin, *The Cinema of David Cronenberg: From Baron of Blood to Cultural Hero/David Cronenberg: Author or Filmmaker?*, <<Film Quarterly>>, Berkeley, Vol. 64, Fasc. 3, 2011.

Gilbey Ryan, *The Master of Body Horror*, <<The New Statesman>>, Londra, Vol. 151, Fasc. 5684, Set. 2022.

Hays Matthew, *Future Shock: An Interview with David Cronenberg*, <<Cineaste>>, New York, Vol. 47, Fasc. 4, 2022.

Hotchkiss Lia M., “*Still in the Game*”: *Cybertransformations of the “New Flesh” in David Cronenberg’s eXistenZ*, <<The Velvet Light Trap>>, Austin n.52, 2003.

Isabella Tommaso (a cura di), *Cronenberg, il demone sotto l’immagine*, <<UltraVista>>, Gianluca Pulsoni (a cura di), Venezia, 2015.

Nikki Baughan, *Videodrome*, <<Sight and Sound>>, Londra, Vol. 32, Fasc. 10, Dic. 2022.

Documentari

Jeans Katherine A., *Frame by Frame: The Invisible Art of Carol Spier*, Sound Venture Productions, Canada, 1998.

Lennick Michael, *Videodrome - Forging the New Flesh*, Foolish Earthling Productions, Stati Uniti, 2004.

SITOGRAFIA

<https://www.explorepopculture.com/unit-6-1980s/1980s-television>

<https://www.everyeye.it/articoli/speciale-25-anni-playstation-storia-console-sony-cambiato-mondo-46440.html>

<https://cinemonitor.it/rimediar-si-esplorazioni-interconnesse-mutazioni-e-sconfinamenti-dei-neo-mediumdi-cronenberg/>

<https://www.labottegadighamlin.it/2016/03/15/david-cronenberg-il-body-horror/>

<https://www.cinematographe.it/rubriche-cinema/focus/body-horror-film-migliori/>

<https://psyne.co/videodrome-special-effects/>

https://filmschoolrejects.com/videodrome-television-effect/?_ga=2.145124084.1160113347.1671533826-1423568691.1671533826

https://www.imdb.com/title/tt0120907/?ref_=nm_flmg_t_16_dr

https://www.imdb.com/title/tt0086541/?ref_=nm_flmg_t_25_dr

<https://www.imdb.com/name/nm0000343/>

https://www.youtube.com/watch?v=BGPXdKmolRk&list=PL_DfGyVkrynbnVSMPmYRjgtZHUUrU1OuT&index=2

https://www.youtube.com/watch?v=a1mpgyz7oSU&list=PL_DfGyVkrynbnVSMPmYRjgtZHUUrU1OuT&index=1

https://www.treccani.it/enciclopedia/horror_%28Enciclopedia-del-Cinema%29/
<https://mubi.com/it/lists/body-horror--2>

<https://quinlan.it/2019/10/31/society-the-horror/>

<https://www.indiewire.com/gallery/best-body-horror-movies/videodrome-1983-2/>

<https://www.bfi.org.uk/lists/10-great-body-horror-films>

<https://www.ntdaily.com/lets-talk-about-elevated-horror/>

<https://www.spietati.it/crimes-of-the-future/>

<https://horrorobsessive.com/2019/08/12/david-cronenbergs-existenz-in-relation-to-videodrome/>

<https://www.taxidrivers.it/49184/rubriche/il-potere-dellimmaginazione-esistenz-di-david-cronenberg.html>

<http://verocinema.com/2016/08/23/videodrome-recensione/>