

# Die Lacaniaanse Reële en grufilms: Die kommodifisering van die Reële? Enkele opmerkings oor die “martelporno”-genre

Cilliers van den Berg

---

Cilliers van den Berg,  
Departement Afrikaans en Nederlands, Duits en Frans, Universiteit van die Vrystaat

---

## Opsomming

In ’n vorige ondersoek (Van den Berg 2018) is die verskillende geledinge van die Lacaniaanse Reële kortliks belig, waarna dit (ter illustrasie van die teoretiese potensiaal daarvan) as invalshoek gebruik is om die grufilm *The Babadook* (2014) te interpreteer. Die onderhawige betoog gebruik hierdie kort kensketsing van die Lacaniaanse Reële as wegspringplek om die vraag te beantwoord in hoeverre die “kommodifisering” van die Reële steeds voldoen aan die voorwaardes vir die gebruik van hierdie begrip. Na ’n kort samevatting van die bespreking van hierdie begrip in die vorige artikel, word die martelpornofilmgenre hier as dié genre geïdentifiseer wat by uitstek daarvoor geskik is om hierdie vraagstuk verder te ondersoek. ’n Tipering van die genre in terme van die kritiese, populêre en akademiese (teoretiese) resepsie daarvan word afgesluit met ’n motivering vir die gebruik van die Reële as perspektief op hierdie verguisde filmgenre. Verally die abjekte word as dié spesifieke geleding van die Reële beskou wat ooglopend op martelporno’s van toepassing is. Vervolgens word die welbekende *Saw*-filmreeks, as een van die vlagskepe van die martelpornogenre, in terme van die Lacaniaanse Reële geïnterpreteer. Hiervoor word Slavoj Žižek se vereenvoudiging van Lacan se ingewikkelde begrip gebruik, naamlik dat die Reële herlei word na die triade van die simboliese Reële, die imaginêre Reële en die reële Reële. Die reële Reële, in die inkarnasie daarvan as die abjekte, word met Kristeva se verdere teoretisering van hierdie begrip in verband gebring, voordat die doelbewuste voorstelling van die abjekte met verwysing na Hal Foster (1996) se werk oor die Reële geproblematiseer word. Die slotsom is dat die *Saw*-films deur die kommodifisering van die Reële juis die betekenis van hierdie Lacaniaanse begrip verrai en dat die martelpornogenre as sodanig ’n siniese uitbuiting van die Reële is om sodoende konserwatiewe normatiewiteit te herbevestig en trouens die reikwydte daarvan verder uit te brei.

**Trefwoorde:** abjekte; grufilms; Imaginêre; kommodifisering; Lacan, Jacques; martelporno’s; psigoanalise; Reële; *Saw*-filmreeks; Simboliese

## Abstract

### The Lacanian Real and horror films: The commodification of the Real? Some notes on the “torture porn” genre

In a previous article, Die Lacaniaanse Reële en grufilms: Jennifer Kent se *The Babadook* (2014) [“The Lacanian Real and horror films: Jennifer Kent’s *The Babadook*”](Van den Berg 2018, the Lacanian Real was defined and described with reference to twelve elements or theoretical motifs that were subsequently presented as potential critical perspectives on the horror film as a genre. The Australian film *The Babadook* by Jennifer Kent was then used to demonstrate the critical potential of such a theoretical perspective. The concluding issue of the essay related to the seeming commodification of the Real within horror films, i.e. asking the question whether the codified, generic use of the Real in order to prompt reactions from viewers can still be regarded as exemplary of Lacan’s definition of the concept. Does the commodification of the Real not betray and undermine the proper Lacanian utilisation of the term? The article following intends to grapple with this question, starting from the theoretical background that was discussed in the previous contribution. Again the Lacanian Real is used as a starting point, but this time the focus is not on the twelve theoretical motifs previously used to describe the Real, but rather on the Žižekian reworking of this Lacanian register. As *The Babadook* was used in the previous article to explore the theoretical relevance of the Real for horror films as such, the genre of torture porn, specifically the very successful *Saw* film franchise, serves here to explore the commodification of the Real in the horror film genre.

The theoretical focus of the argument relates first and foremost to the Žižekian appropriation and reworking of the Lacanian Real, which according to his conceptualisation becomes (1) the real Real, (2) the imaginary Real and (3) the symbolic Real. The claim made in the article is that the twelve theoretical motifs discussed previously can be related to the three perspectives on the Real that Žižek espouses. The most important of these include the following:

- 1) *The real Real* refers either directly to the abject and/or indirectly to the gaps in (and therefore limits of) the symbolic register.
- 2) *The imaginary Real* can be related to confrontation with something that is experienced as being *unheimlich*.
- 3) *The symbolic Real* can be seen as the subject’s insight in the anonymous codes and structures of his/her experienced reality.

All three of these are closely interrelated and sometimes difficult to distinguish from one another, but all three can also be utilised very productively when evidence of the Real is interrogated. Of these three inflections of the Real it is specifically the abject as indicative of the real Real that is of paramount importance for the torture porn genre.

The second theoretical impetus for this article lies in the choice of torture porn (as a subgenre of the horror film tradition) to explore the generic codification and consequent commodification of the real Real in its manifestation as the abject. First and foremost the choice to use this despised subgenre is motivated: its financial successes are proof that filmmakers found horror ingredients that sell very well, but it is precisely the often harsh

criticism levelled at these films that emphasises its abject representation as being in very poor taste. These discrepancies in the critical, popular and academic (theoretical) reception of torture porn are subsequently discussed. Critically vilified but very popular in terms of the box office, it is the different and somewhat contradictory definitions of the genre that makes generic specificity difficult: they are either interpreted from an a-historical, structural perspective or read allegorically, specifically with regard to the American post-9/11 experience. Perspectives on the subgenre that have been used include the following: the graphic destruction of bodies; the abject nature of the visual representation; the absence of narrative in favour of graphic, visual spectacle; the allegorising of the 9/11 trauma; surveillance and control as reaffirmation of normativity; the antagonist as symbolic of the Other; the erasure of moral boundaries and positions; and the film narratives as allegorical tales of transformation. These perspectives are consequently explored with reference to Žižek's triadic inflections of the Lacanian Real.

As one of the most important flagships of the torture porn genre, and despite its very low critical appreciation, the *Saw* film franchise still managed to garner huge amounts of income at the box office, showing the divergence between critical and popular opinion. For this reason these films are used to explore the Real and its eventual commodification as the series progressed. It is precisely with reference to the visual spectacularity of the genre that the respective films can be viewed as examples of affective cinema. According to the opinion presented in this article it is the real Real as the abject that represents the one singular element that carries and defines the torture porn genre. Beyond the discussion of the elements of the imaginary and symbolic Real in the *Saw* films, it is therefore the real Real in the form of the abject that takes centre stage.

Hal Foster's work on the deliberate and conscious use of the real Real (in its manifestation as the abject) in the context of modern art can easily be utilised to describe torture porn as nothing more than a generic codification of the Real that is subsequently commodified in the building of the prevalent movie genre and franchise. The conclusion is that this very successful film franchise is emblematic of this use of the Real, which in the end suggests a cynical sell-out of the Lacanian Real in order to facilitate financial exploitation. This in effect means that this kind of film should not be regarded as unacceptable trash that transgresses all boundaries of good taste, but rather as emblematic proof of how the conservative (capitalist) normativity of current society moves its boundaries in order to extend its (financial) realm of cultural influence: the bad taste is not that these films have managed to seep into the theatres of mainstream cinema, it is precisely the opposite – mainstream cinema has bulldozed into what previously was held as being unacceptable and/or transgressive, simply to make more money. It inevitably becomes clear that the "Real" commodified by these films is not the Real as defined by Lacan.

**Keywords:** abject; commodification; horror films; Imaginary; Lacan, Jacques; psychoanalysis; Real; *Saw* film franchise; Symbolic; torture porn

## 1. Inleiding

In 'n vorige ondersoek is die Lacaniaanse konseptualisering van die Reële met betrekking tot die grufilmgenre bespreek, oftewel as teoretiese motief geïdentifiseer wat met vrug

aangewend kan word om sinvol met films van hierdie genre om te gaan.<sup>1</sup> Die 2014-produksie *The Babadook* is gebruik om die toepaslikheid van die Reële as teoretiese invalshoek vir die verstaan van spesifiek dié film, en gevolglik ook ander grufilms, te illustreer: juis die veelfasettige aard van die begrip sou die Reële tot 'n gemene deler stempel wat 'n verskeidenheid van psigoanalitiese interpretasies kon saamsnoer. 'n Laaste opmerking van die betoog het die *doelbewuste* gebruik van die Reële vir die grufilm (as kommersiële genre) betrek, met ander woorde die vraag of die Reële (as hipotetiese genremerker) gekommodifiseer kan word: veronderstel 'n normatiewe (veral kommersiële) omgaan met die Reële nie 'n gestileerde kunstgreep wat uiteindelik op niks meer as 'n blote “*artifice of abjection*” uitloop nie (kyk Foster 1996:153–68)? Laasgenoemde sou die wesentliche en plooibare aard van die Reële uitdaag, om daardeur ook Lacan se teorie van die Reële te verrai.

Onderstaande bespreking poog om hierdie vraagstuk te ondersoek, met spesifieke verwysing na 'n grufilmsubgenre wat by uitstek hiervoor geskik is: martelporno (“torture porn”). Hoewel hierdie genre terminologies onseker is (en die tipering van films as martelporno tipies van kritiese of selfs morele uitgangspunte afhang), kan myns insiens (en bes moontlik volgens populêre oordeel) die *Saw*- en *Hostel*-filmreeks as die vlagskepe van die genre gesien word.<sup>2</sup> Die fokus van die artikel sal uitsluitlik op die *Saw*-filmreeks wees, met die oorhoofse hipotese dat hierdie reeks toenemend poog om die Reële as abjekte te kodifiseer en dus ook te kommodifiseer. Dit is dus belangrik om nie net spesifieke films nie, maar ook die subgenre as geheel te tipeer en binne 'n historiese konteks te verreken. Ook dít is ter sake vir die funksionaliteit van die Reële in die onderskeie films.

## 2. Die Reële (in grufilms)

Daar is vernaam twee redes waarom die martelpornogenre sentraal tot die betoog gestel word:

1) Die doelbewuste aanbieding/representasie/voorstelling van die Reële kan redelik maklik aan die hand van grufilms ondersoek word (kyk vorige ondersoek), maar waar die Reële as 'n standaard konseptuele motief van hierdie filmgenre gesien kan word, is dit veral die kommersiële uitbuiting hiervan wat tot 'n groot mate in die martelpornogenre teruggevind kan word. Hierdie subgenre verteenwoordig die *grootste kommersiële sukses* van alle grufilmsubgenres oor die afgelope dekades – met spesifieke verwysing na die *Saw*-filmreeks, wat kommersieel gesproke die suksesvolste grufilmreeks nóg is. Duidelik het die makers van hierdie reeks 'n formule gevind wat geld maak: laasgenoemde verteenwoordig 'n *kodifisering van die Reële as abjekte* – van daar die hipotese dat hierdie films dus ook 'n *kommodifisering* van die Reële verteenwoordig.

2) Die *heftige negatiewe reaksie* wat hierdie films by bykans alle filmkritici uitlok, skep 'n verdere interessante beweegrede vir die gebruik van die subgenre: ten spyte van die films se sukses by die loket word dit dikwels skreiend afgewys en gekritiseer: dit sou alle normatiewe grense oorskry, van uiters swak smaak getuig en dikwels as immoreel en walglig beskryf word. Duidelik bestaan daar 'n teenstrydigheid tussen die voorkeure van die kykerspubliek en kritiese oorwegings – wat soveel te meer die vraag laat ontstaan watter rol die Reële, ofte wel die kodifisering en kommodifisering daarvan, in hierdie verband speel.

'n Volledige bespreking van die Lacaniaanse Reële kan in die onderhawige ondersoek nie herhaal word nie; in die vorige ondersoek is die onderskeie geledinge van eersgenoemde baie kortliks aangeraak en word daar uiteindelik met Slavoj Žižek (2005) se weergawe van die drie geledinge van die Reële volstaan: die reële Reële, die imaginêre Reële en die simboliese Reële.

[T]he Real in contemporary art has three dimensions, which somehow repeat the Imaginary–Symbolic–Real triad within the Real. The Real is first there as the anamorphic stain, the anamorphic distortion of the direct image of reality – as a distorted image, a pure semblance that “subjectivizes” objective reality. Then the Real is there as the empty place, as a structure, a construction that is never actual or experienced as such but can only be retroactively constructed and has to be presupposed as such – the Real as symbolic construction. Finally, the Real is the obscene, excremental Object out of place, the Real “itself”. This last Real, if isolated, is a mere fetish whose fascinating/captivating presence masks the structural Real, in the same way that, in Nazi anti-Semitism, the Jew as an excremental Object is the Real that masks the unbearable “structural” Real of social antagonism. These three dimensions of the Real result from the three modes by which one can distance oneself from “ordinary” reality: one submits this reality to anamorphic distortion; one introduces an object that has no place in it; and one subtracts or erases all content (objects) of reality, so that all that remains is the very empty place that these objects were filling. (2005:302–3)

My eie siening van Žižek se (her)skikking van die Reële se drie geledinge (en sentraal tot my betoog hier onder) het ten doel om juis die funksie daarvan in die konteks van grufilms te verreken:

- a) die reële Reële as “tasbare” manifestasie van die presimboliese, wat in die traumatiese konfrontering daarmee in die konteks van grufilms dikwels as die monster(agtige) of (in die spesifieke geval van martelporno's) as die abjekte figureer
- b) die imaginêre Reële as die *Unheimlichkeit* van vergestaltings en verbeeldings (ook van die eie ek): iets wat op die soms bevreemdende en vervreemdende aard dui van dit wat intiem bekend behoort te wees, of na iets verwys wat die kenbaarheid van die gewone versteur
- c) die simboliese Reële as die (“onveranderlike”) struktuur van menslike ervaring, wat poog om die inherente foutlyne (verteenvoerdig deur die *objet petit a*) van die eie dinamika te verskans. Wanneer die werklikheidsbelewenis as blote strukturele gegewe ontsluit word, word die simboliese Reële geïmpliseer.

Hierdie punte kan met vooruitwysing na my bespreking van die *Saw*-reeks verder toegelig word:

- a) Die reële Reële, as die “obsene, ekskrementele en misplaaste” objek word ook deur Žižek met Freud se Irma-droom<sup>3</sup> in verband gebring: “the ‘real Real’ (the horrifying Thing, the primordial object, like Irma’s throat) (Žižek 2001:82); oftewel die “real Real would be the horrible Thing: the Medusa’s head; the alien from the movie; the abyss; a monster” (Žižek en Daly 2004:68; kyk ook Žižek 2001:82). Wat hier op die voorgrond staan, is die ontstammende aard wat hierdie konfrontering met die Reële tot gevolg het. Die 2005-

aanhaling dui duidelik daarop dat hierdie manifestasie van die Reële die “strukturele” Reële versluier, wat na die ingewikkelde interaksie tussen die reële Reële en die simboliese Reële verwys – bo en behalwe die feit dat eersgenoemde met die presimboliese, Freudiaanse *Ding* in verband gebring kan word (wat verneem ’n vitale *teenwoordigheid* veronderstel), verwys dit tog ook na die versluiering van ’n *leemte* in die simboliese (of imaginêre) register. In terme van grufilms, veral met verwysing na die martelpornogenre, bring ek die reële Reële in verband met die abjekte: enersyds as ’n vitale, ontstammende teenwoordigheid (wat deur die vergestaltings van die abjekte beliggaam word), maar andersyds as (indirekte) implisering van die tentatiewe aard van die simboliese register se strukturele funksionaliteit. Die duiding van die reële Reële, as (direkte) beliggaming van ’n oorweldigende vitaliteit of (indirekte) implisiete aanduiding van die grense (en leemtes) van simboliese fantasie, beklemtoon die interafhanklikheid van die drie konfigurasies van die Reële.

b) Die imaginêre Reële kan met *Unheimlichkeit* in verband gebring word: “the ‘imaginary Real’ (the mysterious *je ne sais quoi*, the unfathomable “something” that introduces a self-division into an ordinary object, so that the sublime dimension shines through it) (Žižek 2001:82); “The Real is not necessarily or always the ‘hard real’. It can also have this totally fragile appearance: the Real can be something that transpires or shines through. For example, when you talk with another person and you are charmed by him or her – from time to time you perceive some traumatic, mystical, tragic, whatever, dimension in him or her. It is something that is Real, but at the same time totally elusive and fragile. That would be the imaginary Real” (Žižek en Daly 2004:68–9). Maar dit is reeds in 1992 dat Žižek in soveel woorde ’n verband tussen die imaginêre Reële en die *unheimliche* trek: “In other words, *objet petit a* is the *unheimliches* surplus forever missing in the mirror image, i.e., ‘unspecularizable’, yet precisely as such present in it in the shape of that unfathomable X on account of which the mirror image obtains its *unheimliches* character – the double is ‘the same as me’, yet totally strange; his sameness all the more accentuates his uncanniness” (126). Die imaginêre Reële veronderstel hiervolgens die deurskemerings van ’n sublieme aspek in dit wat gesien word – in die geval van grufilms neem Žižek se duiding van die sublieme veral die vorm van ontstammende of “traumatiese” kontoere aan, met ander woorde ’n bevreemdende dimensie in dit wat op die oog af vertrouwd behoort te wees. Dit is die (dieperliggende) vervreemdende aspek van die bekende, die inherente spanning opgesluit in ideale verbeeldings, wat hier op die voorgrond tree. Dit strook met *Unheimlichkeit* soos deur Freud beskryf: in die geval van Lacan beliggaam juis in die teenstrydighede en gevolglike spanning wat imaginêre verbeeldings veronderstel.

c) Laastens veronderstel die simboliese Reële die gestruktureerde aard van beide die individuele en die kollektiewe fantasieë wat ons werklikheidsbelevens rig, en wat sigbaar word juis wanneer die foutlyne hiervan (met verwysing na die inherente leë plekke wat die struktuur veronderstel) om welke rede ook al ontbloot word. Žižek en Daly (2004:8) stel dit so: “The symbolic Real, by contrast, refers to the anonymous codes and/or structures (vanishing points, space curvature, scientific formulae and so on) that are meaningless in themselves and simply function as the basic abstract ‘texture’ onto which (or out of which) reality is constituted.” Hetsy deur die problematisering van die normatiewiteit van die simboliese register deur die subjek se kennisname van die “*peu de réel*”, oftewel *objet petit a*, of deur die konfronterende teenwoordigheid van die reële Reële, impliseer die ontsluiting van die inherente gestruktureerdheid van die werklikheidservaring ook insig in dit wat die simboliese Reële veronderstel. Hoewel Žižek se simboliese Reële óók sterk aan Lacaniaanse se beskrywings van *lituraterre* herinner (Lacan 2013), is dit produktief om die simboliese

Reële met verwysing na grufilms veral in terme van die “space curvature” te lees, dit wil sê in terme van die strukturele organisering van die diëgetiese “werklikheid”, wat juis deur die vervreemding daarvan *geïmpliseer* word.

Die fokus van my bespreking gaan voorts nie ’n breed-opgesette uiteensetting van psigoanalitiese interpretasies van die filmreeks insluit nie, maar veel eerder op aspekte van die Reële in die betrokke films fokus. Ná ’n bespreking van martelporno as genre en die vernaamste kritiese perspektiewe hierop, sal die reële Reële, die imaginêre Reële en die simboliese Reële as kapstokke gebruik word om die bespreking van die Reële in die *Saw*-filmreeks te bely. Die doelwit is om aan te dui *watter* aspekte van die Reële in die films gekodifiseer en dus gekommodifiseer word.

### 3. Martelporno

#### 3.1 Kritiese resepsie

David Edelstein se “Now playing at your local multiplex: Torture porn. Why has America gone nuts for blood, guts, and sadism?” wat in 2006 in *New York Magazine* gepubliseer is, gooi waarskynlik die grootste en langdurigste skaduwee oor ’n groep films wat vervolgens in vele kritiese bydraes met ’n nuwe grufilmsubgenre geassosieer is: “martelporno”. ’n Uitspraak soos: “Where do you look while these defilements drag on?” (Edelstein 2006) dek die tafel vir vernietigende kritiek wat sal volg – kritiek wat nie soseer op swak produksiewaardes en filmtegniese aanbieding fokus nie, maar eerder op die immorele en transgressiewe aard van die betrokke inhoud. Dikwels sonder om die eiesoortigheid van individuele films in aanmerking te neem, word veralgemenend en vereenvoudigend na onder andere die sadistiese aard daarvan verwys (Cromb s.j.), na die kykerspubliek wat sonder twyfel uit (sadistiese) manlike adolessente sou bestaan (Sharrett 2009:32), en na die grafiese uitbeelding van marteling en die vernietiging van liggame. In reaksie op die morele katastrofe wat die nuwe subgenre sou beliggaam, word selfs die voorafgaande grufilmtradisie in nabetragting deur kritici herwaardeer: martelporno word as laagtepunt nie net van die grufilmgenre gesien nie, maar ook van populêre kultuur oor die algemeen (kyk bv. Zimmer 2011, loc 1762; Sharrett 2009:37).<sup>4</sup>

Uit die kritiese resepsie word egter duidelik dat die term *martelporno* generies op besonder wankel bene staan. Volgens Jones (2013a:53) behels die term niks meer as ’n “diskursiewe stryd” nie,<sup>5</sup> grootliks omdat die verbandlegging tussen “marteling” en “pornografie” ’n lukrake, dog uiters problematiese, kritiese handeling veronderstel. Binne die *kritiese diskoers* sou die verband tussen die twee aspekte op verskillende wyses verstaan kon word: (1) inhoudelik gaan hierdie films oor geweld (marteling), nuditeit en verkragting (pornografie); (2) soos die sekstonele in pornografie is die grafiese geweldspektakels in hierdie films lukraak en sonder enige narratiewe motivering; (3) kykers word deur die geweld in die films seksueel gestimuleer; (4) die films is so misogynisties soos pornografie; (5) en daar word op liggame/liggaamlikheid gefokus (eroties-bepaald in pornografie, geweldsbepaald in martelporno) (Jones 2012; kyk ook Kerner 2015, loc 935). ’n Sesde moontlikheid word egter as die mees werkbare voorgestel: “pornografie” sou ’n blote metafoer wees vir dit wat op ’n gegewe oomblik binne die kulturele en sosiopolitieke hoofstroom as onaanvaarbaar geld (Jones 2013a:15). Dit gaan dus nie noodwendig oor ’n nuwe genre van grufilms nie, maar

eerder oor die feit dat 'n sekere tipe grufilm skielik deel van die hoofstroom geword het (die “multiplex” waaroor Edelstein dit het) en as katalisator dien vir 'n kritiese etikettering van wat aanvaarbaar en onaanvaarbaar in die populêre kultuur sou wees (Kerner 2015, loc 232; Jones 2013a:2). Só 'n siening verklaar ook die verskeidenheid films wat deur kritici met die subgenre geassosieer word: soos genoem, is die films in die *Saw*- en *Hostel*-reekse dié films wat per definisie as martelporno geag word, maar enigiets vanaf *The devil's rejects*, *Wolf Creek* en *Wrong turn* tot *The passion of the Christ*, en selfs TV-reekse soos *24* en *Dexter*, word hiermee in verband gebring.<sup>6</sup>

### 3.2 Populêre resepsie

Die loketsyfers vertel egter 'n ander verhaal en dui in geen onduidelike terme nie daarop dat kykers hulle nié aan kritici se veroordelings van die onderskeie martelporno's gesteur het nie. Ter illustrasie hiervan bestaan daar duidelik 'n enorme teenstrydigheid met betrekking tot die ontvangs deur kritici enersyds en die kykerspubliek andersyds wat die *Saw*-films betref: tot op hede het die sewe films volgens Box Office Mojo bykans \$416 000 000 wêreldwyd by die loket verdien (kyk ook Aston e.a. 2013a, loc 27, 55; Downes 2014:140; Sharrett 2009:32; Kerner 2015, loc 232). Martelporno's oor die algemeen en die *Saw*-filmreeks spesifiek het 'n reuse kommersiële sukses vir die grufilmgenre beteken en beklemtoon dollargewys die skeiding tussen populêre en kritiese opinie. Veral met inagneming van die kritiese *minagting* jeens martelporno is dit tog interessant dat die films desnieteenstaande aan die begin van die 21ste eeu aanklank by kykers gevind het. Dit is juis die vraag na wat hierdie aanklank presies suggereer, wat tot 'n verskeidenheid teoretiese perspektiewe op die genre lei.

### 3.3 Teoretiese resepsie<sup>7</sup>

Die uiterstes op die spektrum van teoretiese benaderings tot die martelpornogenre val gemaklik in twee perspektiewe uiteen: enersyds word die films vanuit 'n strukturalistiese uitgangspunt afgetas (hoewel struktuur tog altyd ook histories bepaald is); andersyds word die films allegories of kontekstueel gelees, as sou dit baie direkte interaksie met 'n spesifieke historiese konteks veronderstel. Meer dikwels berus benaderings egter op 'n kombinasie van die twee perspektiewe.

In teoretiese beskrywings van die martelpornogenre is verskeie pogings aangewend om genremerkers en -motiewe te identifiseer, en alhoewel die menings verskil (en nie altyd empiries as universele gegewens diensbaar is nie), kan die volgende oorsigtelik vermeld word: martelporno's behoort tot die grufilmgenre;<sup>8</sup> ontvoering, gevangenskap en (psigiese en/of liggaamlike) marteling staan op die voorgrond; die marteling wat plaasvind, is nie ter wille van die inwin van inligting nie, maar eerder ter wille van die sadistiese plesier van die dader;<sup>9</sup> beide slagoffer en dader word weens die martelingsproses getransformeer, wat onder andere beteken dat die (morele) grens tussen die agentskap van dader en slagoffer vervaag; die films speel in 'n realistiese, nie 'n bonatuurlike of fantastiese konteks nie, af; die marteling vind dikwels in 'n ruimte plaas wat veilig moet wees, maar nou vervreemd word;<sup>10</sup> viktimisering het dikwels met die Amerikaanse identiteit te make; en daar is 'n ritualistiese herhaling van storielyn en opset.<sup>11</sup> Jones (2013a:8, 17) voeg baie pragmaties by dat die so genoemde martelpornogenre na films verwys wat min of meer in 'n tydgleuf na 2003 gemaak is.



Die belangrikste strukturalistiese invalshoek op martelpornofilms (hierna “martelporno’s”) behels egter die identifisering van ooreenkomste met pornografiese films en die kartering van die martelpornonarratief (of afwesigheid daarvan) op dié van pornografie. Eerstens fokus martelporno’s op die liggaam/liggaamlikheid, wat dit tot “body horror”, of meer algemeen tot ’n “body genre” sou stempel.<sup>12</sup> Terugverwysend na Linda Williams se teoretisering van “hardcore” pornografie<sup>13</sup> sou martelporno’s die “gewone”, heteronormatiewe, pornografiese elemente soos penetrasie, “meat shots” en “money shots” insluit, en selfs die verbale bevestiging van “orgastiese” oomblikke nie agterweë laat nie: die verskil is net dat die aard van die liggaamsvloeistof en die oorsprong van die krete en steungeluide fundamenteel in die onderskeie genres van mekaar verskil (kyk Kerner 2015, loc 337, 353, 1100, 2947; Neroni 2015:73–4). Waar pornografie seksueel gekompromitteerde liggaamlikheid visueel en grafies op die voorgrond plaas, gebeur dieselfde in martelporno’s – met die uitsondering dat die liggaamlikheid hier gewelddadig gekompromitteer word. Dit is die grafiese verbeelding hiervan wat dan ook as ’n “spektakel” beskryf word: hierdie visuele en grafiese fokus op die liggaam skyn in Lacaniaanse terme ’n fokusverskuiwing vanaf die simboliese register van uitgestelde betekenis (narratief) na die funderende moment van die beeld (imaginêre register) te veronderstel. Met verwysing na die *Saw*-films (en Debord se teoretisering van die *Society of the spectacle*, 1983) voer Zimmer (2011, loc 1981) aan:

The *Saw* series hyperbolically reflects how “blood and death” and the “society of the spectacle” are not just related options, but also contiguous formulations: blood and death give a horrible grounding sense (and sensation) to the senselessness of rampant and incoherent spectacularity.

Soortgelyk aan die aard van pornografie sou die sentraalstelling van die visuele beeld ten koste van narratief en narratiewe konteks in martelporno’s eenduidig na die magnetiese effek van die spektakel herlei kon word.<sup>14</sup>

Wat betref die grafiese, filmiese visualiserings in martelporno’s wys verskeie teoretici in die verlengde van bogenoemde op die *affektiewe* aard van hierdie genre: die films sou hiervolgens as voorbeelde van die “cinema of affectation” kon dien – ’n oortuiging wat op ’n ander kritiese paradigma van die filmbelevens berus as wat tans as norm sou geld (Kerner 2015, loc 478). Binne ’n vorige paradigma, waar films as “cinema of attraction” (Kerner 2015, loc 266) of “cinema of spectacle” (Lowenstein 2011:42–4) gesien is, is die aanvanklike belevens van die filmbeeld anders beoordeel: films was visualiserings wat nog nie deur narratiewe konstruksie tot generiese kodifisering omvorm is nie en het ás filmbeeld (of spektakel)<sup>15</sup> ’n duidelike affektiewe impak op eertydse kykers gehad – dit het kykers laat *voel* (kyk Lockwood 2009:40–1; Murray 2008; Kerner 2015, loc 953, 1534):<sup>16</sup>

However, more than punishment, what the films provoke is visceral affective reaction, not because of any special identification with the characters, but because of the power of seeing scenes this violent or this disgusting on screen at all. Perhaps these excesses are better linked to the “cinema of attractions” as formulated by Tom Gunning. In his discussion of early cinema, Gunning notes that the effects of the film were all that there were. Films, he writes, were “fascinating because of their illusory power (whether the realistic illusion of motion offered to the first audiences by Lumière or the magic illusion concocted by Méliès)”. This could well explain the appeal of porno films and the emphasis on visceral horror in their reception – the power to shock with realistic portrayals of onscreen violence [...] is somewhat analogous to the pleasure

that early audiences are supposed to have taken in the mere sight of moving images.  
(Cromb s.j.)

Dit gaan dus oor 'n fokusverskuiwing vanaf die narratiewe binding van die visuele beelde na 'n meer "direkte" impak van die beeld op 'n sinuïglike vlak, wat dus nie gemedieer word deur funksie wat dit *in terme van* 'n/die betrokke narratief vervul nie. Kort saamgevat sou die heel belangrikste strukturalistiese aspek van martelporno's (soos pornografie) dus die sentraalstelling van die grafiese, visuele beeld as spektakel wees, ten koste van narratiewe konteks, om daardeur affektiewe reaksies by die kyker te ontlok.

'n Meer sosiologiese siening van die genre fokus op die sogenaamde transgressiewe aard van martelporno's se inhoud, wat sodoende as simptoom van groter tendense in die samelewing gelees sou kon word. Die fokus is nie op die struktuur van die films nie, maar wel op die inhoud, waarvolgens 'n direkte verband tussen die sosiale normatiwiteit van die historiese konteks en die transgressie of ekstremiteit van hierdie films getrek word: "What stands out about the films is the extremes to which they go in order to shock and titillate spectators" (Neroni 2015:71).<sup>17</sup> Hierdie invalshoek interpreteer die genre teen 'n breed-opgesette historiese konteks sonder om op spesifieke historiese kwessies te fokus.<sup>18</sup> Laasgenoemde word deur 'n historiese of allegoriese lees van die genre ingegee – 'n kritiese perspektief wat besonder gewild onder filmteoretici is.<sup>19</sup>

Die allegoriese of kontekstuele lees van martelporno's het met konkrete sosiopolitieke kwessies te make wat direk na 'n gegewe historiese konteks herleibaar is: dit gaan dus oor sekere herkenbare temas en motiewe wat in die films teruggevind kan word, maar wat ook die kritiese diskoers rondom die films rig.<sup>20</sup> Reeds die titels van onlangse akademiese werke oor die grufilmgenre gee 'n aanduiding hiervan: *Torture porn in the wake of 9/11: Horror, exploitation, and the cinema of sensation* (Kerner 2015); *Horror after 9/11: World of fear, cinema of terror* (Briefel en Miller (reds.) 2011); *Post-9/11 horror in American cinema* (Wetmore 2012b); *To see the Saw movies: Essays on torture porn and post-9/11 horror* (Aston en Walliss (reds.) 2013) en *The subject of torture: Psychoanalysis and biopolitics in television and film* (Neroni 2015). Soos uit hierdie titels duidelik word, word martelporno's veral binne die konteks van 'n post-9/11-wêreld geïnterpreteer: 'n wêreld van die Bush-administrasie, teenterrorisme, Guantanamo, "rendition", "black sites", "enhanced interrogation techniques", Abu Ghraib – en hierdie dan veral met verwysing na die betekenis daarvan vir die Amerikaanse identiteit. Morele kwessies oor die vernietiging van die Amerikaanse (politieke) liggaam op 11 September 2001; die vernietiging van die Ander se liggaam as reaksie hierop; vrae rondom die agentskap van daders en slagoffers, waar in die naam van "veiligheid" en sogenaamde Amerikaanse waardes gemartel word; en uiteindelik vrae rondom wat dit beteken om Amerikaans te wees, sou alles (allegories) in martelporno's uitgespeel word.<sup>21</sup>

Die instel van sekere politieke maatreëls in die post-9/11 konteks ten einde sosiopolitieke beheer te herbevestig, het enersyds tot gevolg gehad dat die samelewing aan groter beheer en kringtelevisie waarneming ("surveillance") onderworpe is en andersyds dat getuie van marteling (wat natuurlik onder die Bush-administrasie plaasgevind het) dikwels tot blote waarneming (sonder enige morele agentskap) vervlak het. Omdat martelporno's hierdie kwessie van waarneming tematiseer (diëgeties dikwels op verskeie vlakke in die onderskeie films verskans; ekstradiëgeties die kyker as getuie van die martelingsproses impliseer) word

hierdie films dan ook as “allegorieë van beheer” (Lockwood 2009:45) of waarneming geïdentifiseer:

Surveillance in torture porn allegorizes larger cultural and political trends in panoptic (the few watching the many) and synoptic (the many watching the few) subjectivities. Surveillance metonymically encompasses looking and the complex and ambivalent nature of looking and being looked at, and these elements of human social life are currently undergoing radical transformation due to technological advancements spurring on a “culture of surveillance”, or “surveillance culture”. (Tziallas 2010; kyk ook Zimmer 2011, loc 1747, 1809; Aston e.a. 2013a, loc 40)

Hierdie waarneming problematiseer morele agentskap en dui ook die visuele beeld as deel van die dinamika van marteling aan – wat dan soveel te meer die problematiese rol van die kyker voorop stel (kyk bv. Zimmer 2011, loc 1825, 1873, 1886, 2179; kyk ook Neroni 2015:74; Tziallas 2013, loc 940).

Nog ’n gevolg hiervan is die tipering van die dader in martelporno’s as ’n afskaduwing van wat Žižek (1992:125) as [ek vertaal vry] die “obsene figuur van die anale vader” beskryf:<sup>22</sup> die nuiekonserwatiewe bewaarder van norme wat sy funksie met genot volvoer om beheer uit te oefen en te reglementeer. Hy word as ’t ware die groot Ander, die beliggaming van ’n normatiewe diskoers van beheer, of in die beskrywing van Deleuze en Guattari (1987:87–128) ’n “collective assemblage of enunciation” (kyk ook Huntley 2013, loc 2604, 2662, 2846; kyk ook Jones 2013b, loc 2482). Die antagonis sou hiervolgens as die konserwatiewe kruisvaarder teen die Ander of selfs teen hedendaagse liberalisme gesien kon word (kyk Sharrett 2009:34; Tziallas 2013, loc 1000).<sup>23</sup> Die gevolglike konflik wat dienooreenkomstig ontstaan, sou tot potensiële verandering kon lei: martelporno’s word hiervolgens as allegorieë van transformasie, van wording, gesien. Beide dader en slagoffer sou deur die marteling getransformeer word (die dader natuurlik net indien hy/sy dit oorleef), wat die marteling dus tot smeltkroes stempel. Die metamorfose geskied óf met betrekking tot die verandering van morele agentskap in die dinamika van marteling (slagoffers word uiteindelik daders) óf met verwysing na die subjek se neem van verantwoordelikheid vir sy/haar eie lewe binne die konteks van laat kapitalisme (kyk bv. Lockwood 2009:46–7; Lockwood 2013, loc 2974, 3161).<sup>24</sup>

### ***3.4 Kan die Reële vervolgens as invalshoek gebruik word?***

Die groot vraag is in hoeverre die Reële met vrug aangewend kan word om hierdie onderskeie (tematiese en strukturalistiese) perspektiewe op martelporno’s te belig. Met inagneming van die geledinge van die Reële wat in die vorige ondersoek beskryf is, kan reeds (na aanleiding van die kritiese, populêre en teoretiese resepsie van die genre hier bo bespreek) voorlopige opmerkings in hierdie verband gemaak word voordat die *Saw*-filmreeks as emblematiese voorbeeld in meer besonderhede bespreek word:

- Groot gewag word gemaak van die grafiese beeld as spektakel, wat dan tot affektiewe reaksies by kykers sou lei. Hoewel die abjekte hier onder vollediger bespreek word, is die grafiese en tydsame vernietiging van die menslike liggaam duidelik in die buurt van die abjekte (of dan volgens my duiding hiervan, die reële Reële) tuis te bring.

- Heftige reaksies van filmkritici jeens die genre – reaksies wat veel verder gaan as blote estetiese waardeoordeel – dui martelporno's as sodanig as abjek aan: ironies genoeg word die *representasie* van die abjekte op sigself abjek.
- Die afwesigheid van narratief ten gunste van die visuele spektakel sou op 'n spanningsvolle dinamika tussen die Lacaniaanse registers van die Imaginêre, Simboliese en Reële kon dui.
- Die tematiese fokus op 9/11 dui die genre aan as pogings om 'n kollektiewe, historiese trauma (as Reële), of aspekte daarvan, allegories uit te speel.
- Die tematiese fokus op waarneming en beheer dui op pogings om die normatiwiteit van die simboliese register te herbevestig – die simboliese register hier gesien in terme van die groot Ander wat sosiale norme rig (en die Reële op 'n afstand hou).
- Die antagonis beliggaam hierdie funksie van die groot Ander.
- 'n Problematisering van agentskap in die martelingsdinamika dui op die *unheimliche* vervaging van ver-beelde aktansiële posisies: die grense tussen “ek” en “ander”, tussen moreel goed en sleg, vervaag,
- Die transformasiepotensiaal waaroor die films beskik (diëgeties gesproke met betrekking tot dader en slagoffer, maar moontlik ook vir die kyker), dui op die potensiaal opgesluit in die Reële gekonseptualiseer as *tuché*.

Die belangrikste kwessie vir die betoog berus egter op die kritiese inskatting van martelporno's as sou dit normatiwiteit uitdaag, as sou die “ekstreemheid” daarvan 'n bepaalde transgressie beliggaam – 'n abjekte wat afgeweer moet word. Die vraag is of dit werklik gebeur en in hoeverre die kommodifisering van die martelpornogenre hierdie kwessie verder toelig. Die *Saw*-filmreeks kan as emblematiese martelporno gebruik word om hierdie kwessie verder te ondersoek.

#### 4. 'n Vlagskip-filmreeks: *Saw*

##### 4.1 Inleiding

Met 'n geskatte (wêreldwye) totale inkomste van \$873,3 miljoen verteenwoordig die (tot op hede)<sup>25</sup> sewe *Saw*-films die grootste kommersiële sukses nóg vir 'n grufilmreeks. *Saw I*, wat oorspronklik as 'n kortfilm gekonseptualiseer is,<sup>26</sup> is gedurende Halloween 2004 as 'n betreklik onafhanklike produksie vrygestel. Die lae produksiekoste en groot wins lei tot 'n verdere ses films, wat in die volgende ses jare telkens rondom Halloween vrygestel word.<sup>27</sup>

Soos reeds genoem, kan die *Saw*-reeks saam met Eli Roth se *Hostel* (2005) en *Hostel II* (2007) as emblematies van die martelpornogenre gesien word. Dit is dan ironies dat sekere van die kritiese genremerkers wat hier bo (3.1) aangedui is, juis nie in enige van die *Saw*-films voorkom nie: *Saw III* is die enigste film in die hele reeks waar daar 'n naaktoneel is; seks (en soveel te meer verkragting) is hééltemal afwesig, en daar is géén sprake dat geweld teenoor karakters genderbepaald is of geërotiseer word nie<sup>28</sup> (as sodanig is die films dus nie misogynisties nie). Dit daar gelaat, is daar veral twee aspekte wat in die reklame vir die films op die voorgrond geplaas word: enersyds word die fokus op die films se “spel”-aspekte geplaas, andersyds word na die grafiesegeweldsaspek van die films verwys. 'n Voëlvlug oor die reklame van die filmreeks met betrekking tot die teiken van 'n kernkykerspubliek sal hierdie twee fasette die duidelikste laat vertoon.<sup>29</sup>

Hierdie aspekte neem dan ook in die teoretiese omgaan met die *Saw*-filmreeks die vernaamste posisies in, want ten spyte van die afwysende kritiese resepsie daarvan, is daar tog 'n akademiese belangstelling in die *Saw*-reeks en die martelpornoverskynsel.<sup>30</sup> Met betrekking tot die akademiese resepsie kan 'n derde aspek by die grafiese uitbeelding van die vernietiging van liggames<sup>31</sup> en die spel-element gevoeg word,<sup>32</sup> naamlik die tematisering van (kringtelevisie)waarneming in die verskillende geleidinge daarvan: voyeurisme, sekuriteitsvideowaarneming, polisie-TV, ens. 'n Tipiese allegoriese “lees” van die *Saw*-reeks word uit die volgende uitspraak duidelik:

It is in this way that *Saw*, the heart of the “torture porn” subgenre, is actually about post-9/11 America. It concerns bodies being broken for a moral reason. [...] It is significant that Jigsaw saw how his victims were living and chose to test them. It is significant that he watches them as they are tested. It is significant that he continues to watch the “successful ones”. (Wetmore 2012b, loc 1778).

Vervolgens word die Žižekiaanse vereenvoudiging van die Lacaniaanse Reële as kapstokke gebruik om die manifestasies van laasgenoemde in die *Saw*-filmreeks aan te dui. Daarna sal aangetoon word watter van hierdie manifestasies vervolgens in die reeks gekodifiseer word om vervolgens gekommodifiseer te word. Die vraag wat volg, is wat die gevolge hiervan vir die Lacaniaanse Reële inhou.

#### 4.2 Simboliese Reële in *Saw*

Soos hier bo genoem, is die simboliese Reële volgens Žižek gefundeer in die bewuswording van die “anonymous codes and/or structures (vanishing points, space curvature, scientific formulae and so on) that are meaningless in themselves and simply function as the basic abstract 'texture' onto which (or out of which) reality is constituted” (Žižek en Daly 2004:8). Dit is deur die opheffing van hierdie anonimiteit dat die implisiete teenwoordigheid van die simboliese Reële verraai word. Die simboliese Reële is dus herleibaar uit die blootlê van die inherente, strukturele foutlyne in die ordening en werking van die simboliese register: dit wat enersyds die illusie van die naatlose samehang daarvan ondergrawe en verraai, maar andersyds juis ook as stukrag van hierdie register se representasiepotensiaal dien. Enigiets wat dus die gekonstrueerdheid, soveel te meer nog die manipulerende aard, van die simboliese register laat vermoed, kan met die simboliese Reële in verband gebring word.

Enersyds op diëgetiese vlak beliggaam in Jigsaw se herbemiddelende “speletjies” met sy toetskandidate, andersyds merkbaar uit die evoluerende filmreeks se “spel” met die kyker, verteenwoordig die spel-element 'n sentrale fokuspunt van die *Saw*-films. Jigsaw (dikwels via “Billy the Puppet” as sy spreekbuis) se inleidende opmerkings aan voornemende kandidate sluit altyd die wens “I want to play a game” in.<sup>33</sup> Die speletjies is egter net in naam “speletjies” – hulle is eerder eksistensiële toetse wat die slagoffers moet deurstaan om hulle oorlewingsdrang te herbevestig en sodoende waardering vir hulle bestaan te herontdek. Jigsaw stel die reëls van die speletjies vas; hy is die groot manipuleerder van omstandighede ten einde die suksesvolle verloop van die speletjies te verseker; en sy lewensfilosofie beliggaam die *raison d'être* wat daaragter skuil.<sup>34</sup>

Tog blyk die mees uitdagende aspek van die filmreeks die wyse te wees waarop die skynbare samehang en selfgenoegsame sin en betekenis (van die speletjies) in en deur opvolgende films ondergrawe word: die latere films kontekstualiseer terugskouend telkens weer die

speletjies van die voorafgaande films; stel die (aanvanklik) duidelike doelstelling en deelnemers binne die web van omvangryker speletjies, en laat uiteindelik ’n eksponensieel ontwikkelende en uitwaaiende dinamika ontvou.<sup>35</sup> Soos wat die filmreeks ontwikkel, word speletjies, tyd en ruimte soos Sjinese boksies inmekaar gepas – wat nie anders kan as om op die gekonstrueerde voorlopigheid van enige film se gegewe speletjies te dui nie. Waar die speletjies verder film-vir-film in ’n gegewe narratief ingebed is, dui die filmreeks in sy geheel op die voorlopigheid van die individuele filmnarratiewe wat tyd, ruimte en personasies aanbetref.<sup>36</sup> Alles word ’n blote konstruksie, ’n blote spel. Dit laat die vermoede ontstaan dat die oogmerk van die *Saw*-films nie die vertoning van Jigsaw se speletjies tot die dood met sy toetskandidate is nie, maar eerder ’n spel vir betekenis met die kyker: die kyker se oorsig oor die elemente van die spel (en gegewe narratief as konteks) word telkens weer in opvolgende films ondergrawe en herposisioneer, maar word dan net wéér ondergrawe.<sup>37</sup> Die manipulerings van die kykersperspektief lei dus tot die interpretasies en herinterpretasies van beide speletjies en die narratiewe waarin dit ingebed is – dit gaan dus oor die kyker se geïmpliseerde meemaak hieraan, die *inset van die kyker*, wat maak dat die voorlopige illusie werk.

Tog is die lostorring van die selfgenoegsame speletjies en narratiewe in die *Saw*-reeks juis nie ’n viering van die simboliese Reële nie. Daar is ’n teenhanger in die figuur en agentskap van Jigsaw. Ten spyte van die veelvlakigheid van die spel,<sup>38</sup> speel Jigsaw die rol van die absolute en bykans alwetende marionette meester – dié aspek wat die gekonstrueerdheid van die spel verseël en stabiliseer.<sup>39</sup> Enige vrae rakende die betekenis en sin van die speletjies word beantwoord deur Jigsaw en die selfopgelegde moreel-etiese beginsels wat hy beliggaam. Dit word op die spits gedryf wanneer Jigsaw reeds in *Saw III* sterf. Sy “ontliggaamde” (en daarom alomteenwoordige) stem sonder tasbare teenwoordigheid (reeds vroeër aangedui deur “Billy the Puppet”) gooi vir die res van die filmreeks ’n skaduwee oor alle gebeure.<sup>40</sup> Wanneer Lawrence Gordon teen die einde van *Saw 3D* as Jigsaw se verteenwoordiger na vore tree, word dit duidelik dat Jigsaw die enigste “instansie” was wat van die heel begin tot die heel einde, vanaf *Saw* tot *Saw 3D*, alles beheer en alles gemanipuleer het: dus die Lacaniaanse Ander van die Ander, die god van die spel. In dié sin blyk daar ’n spanning in die *Saw*-reeks te wees: die ingewikkelde ondergraving van die Simboliese (allegories beliggaam in die normatiwiteit van beide die speletjies en die narratiewe waarin dit ingebed is) het sy pendant in die bestending wat Jigsaw se absolute beheer impliseer. Dit is juis laasgenoemde wat die reeks tot ’n konserwatiewe bevestiging van normatiwiteit stempel, deurdat die simboliese Reële tog deur Jigsaw se agentskap tot samehang geïntegreer word.

Soos genoem, hang die *Saw*-reeks se narratief nou hiermee saam: wat vir die gekonstrueerdheid van die speletjies geld, is eweneens van toepassing op die narratief waarin dit ingebed is.<sup>41</sup> Dit is dan soveel te meer ironies dat ’n gebrek aan narratiewe konteks dikwels as kritiek jeens martelporno’s uitgespreek word, want die *Saw*-films het juis ’n uiters ingewikkelde, evoluerende narratief wat, soos die speletjies, telkens weer binneste-buite omgedop word. Narratiewe ontwigtings weens nuwe perspektiewe op gebeure,<sup>42</sup> oorvleueling van tydlyne,<sup>43</sup> oorvleueling van ruimtes<sup>44</sup> en skielike herdefiniëring van karakters lei alles tot ’n hangende voorlopigheid in die interpretasie van die narratief.<sup>45</sup> Tog het die ingewikkelde storielyn van die *Saw*-reeks presies dieselfde tot gevolg as dit waarteen die kritici dit het: géén narratief en te véél narratief verskuif beide die fokus na die visuele beeld. Ongeërg jeens ’n narratief wat van film tot film meer ingewikkeld raak, is dit die grafiese visualiserings wat die aandag vasgryp en in die proses ook ’n verglyding vanaf die

narratief se uitgestelde betekenis (verraai deur die simboliese Reële wat dit ondermyn) na die ankering van die beeld tot gevolg het. Só gesien word die visuele beeld nóg ’n ontwrigting van die narratief – veral as die *grafiese* aard van die beeld as spektakel in ag geneem word (kyk Downes 2014:131–5). Downes (2014:132) gaan so ver om in die visuele spektakel ook die “irrealiteit” van die beeld te sien, maar hetsy dít of die teendeel daarvan (nl. die bykans sintuiglike onderdompeling in die “realistiese” en grafiese ver-beelding van die martelingstonele) voorop staan, ondergrawe die visuele beeld eenduidig die narratief, wat weer eens op die gekonstrueerdheid van laasgenoemde dui en daardeur dus die simboliese Reële, as bloot tentatiewe en voorlopige ordening deur middel van (die) fantasie as Simboliese narratief, impliseer.<sup>46</sup>

’n Laaste aspek wat wél by Downes (2014:132) se beswaar rakende die beeld as ’n “construct of an un-reality” aansluit (deurdat die dinamika wat daaragter skuil by die strukturele beperkinge van die visuele narratief inpas), is die *Saw*-reeks se tematisering van voyeurisme<sup>47</sup> en waarneming. Beide impliseer die agentskap van ’n kykersinstansie (op beide diëgetiese en ekstradiëgetiese vlak) as voorvereiste vir die konstruksie en interpretasie van die visuele beeld: in al sewe films word dikwels op kameras gefokus wat gebeure monitor;<sup>48</sup> karakters is bewus daarvan dat hulle waargeneem word; karakters word met TV-skerm (“Billy the Puppet”) gekonfronteer tydens hulle speletjies (kyk bv. Downes 2014:130); en die visuele beeld op diëgetiese vlak word dikwels op ’n ekstradiëgetiese vlak via TV-skerm, kringtelevisiebeeldmateriaal of polisiemonitors gemedieer. *Saw 3D* dryf dit op die spits deurdat die bemiddelende rol van sosiale media met betrekking tot die visuele ver-beelding van die werklikheid in die openingstoneel op die voorgrond geplaas word.<sup>49</sup> Aangesien die agentskap van die kyker of voyeur nie altyd diëgeties vasstelbaar is nie, rus die onus op die ekstradiëgetiese kyker as finale waarnemer, die uiteindelijke voyeur.<sup>50</sup> In ’n sekere sin beweeg die visuele ver-beelding van die *Saw*-films dus op ’n trajek tussen die ankering wat die grafiese beeld sou kon bied (as vergestaltung van affektiewe filmkuns) en die vervlieting van dieselfde beeld as ’n subjektiewe konstruksie gebaseer op die geimpliseerde meemaak van die kyker. Beide betrek egter die Simboliese Reële – enersyds deur die tekortkominge van die visuele narratief te beklemtoon, andersyds deur die subjektiewe terloopsheid in die konstruksie en interpretasie daarvan te beklemtoon.<sup>51</sup>

Die simboliese Reële in die *Saw*-films berus dus op drie aspekte: die bevraagtekening en relativisering van die outonome samehang van die spel (as allegoriese vergestaltung van die simboliese register); die ontwrigting van die (simboliese) narratief deur die grafiese ver-beeldings wat die films kenmerk; en die betrekking van die subjektiewe kykersperspektief in die konstruksie, bemiddeling en vertolking van die visuele beelde. Al drie hierdie aspekte pluk aan die doek van anonimiteit wat die simboliese strukture bedek en waarmee laasgenoemde verweef is. In die geval van die *Saw*-films is nie een van die drie vergestaltungs van die simboliese Reële noodwendig onthutsend nie – iets wat moontlik eerder in die manifesterings van die imaginêre Reële en reële Reële ondervang sou kon word.

#### **4.3 Imaginêre Reële in Saw**

Die imaginêre Reële berus op die aktivering van die subjektiewe agentskap van die kykersinstansie in filmiese ver-beeldings en, hieruit voortvloeiend, veral hoe die visuele beelde (juis weens die aktivering van die kykersinstansie) vervreemdend of *unheimlich* kán word. Laasgenoemde ontstaan wanneer die samehangende vertrouwdheid van die ver-beelding ondergrawe word: wat vertrouwd of duidelik behoort te wees, word vreemd, of omgekeerd

doen dit wat vreemd is, skielik as vertrouwd aan. Dit geld sowel die visuele beeld as sodanig as die abstrakte ver-beeldings van die filmnarratief. Dus speel die visuele beeld nie net 'n rol deur die *indirekte* implisering van die Simboliese Reële op grond van die spanning waarin die grafiese visualiserings van martelings in spanning met die filmnarratief verkeer nie (soos hier bo bespreek), maar beliggaam dit ook 'n *direkte* daarstel van *Unheimlichkeit*. Hoewel dit 'n aspek is wat dikwels in grufilms uitgebuit word, is *unheimliche* visuele beelde nie in die *Saw*-reeks volop nie; *unheimliche* abstrakte ver-beeldings, daarenteen, wel.

Een uitsondering is in *Saw* te vind, naamlik die “lyk” van Jigsaw, wat vir die verloop van die film 'n reeds *unheimliche* ruimte met Adam en Lawrence Gordon deel: vasgebind in 'n vervalle badkamer speel die twee kandidate hulle toets langs hierdie oënskynlike slagoffer van 'n selfdood uit. Wanneer Jigsaw egter teen die einde van die film “ontwaak” en opstaan, word dit *unheimlich*. Dit blyk dat die “lyk” die heelyd die stilte binne die storm van gebeure was (dramatiese gebeure wat die handeling van die film uitmaak), met die abjekte van die dooie liggaam wat nou visueel in die *Unheimlichkeit* van 'n skynbare opstanding verander. Die “lyk” is uiteindelik die instansie verantwoordelik vir die ontvouing van die handeling en wat in nabetraging bepaal hoe die res van die film geles behoort te word. Jigsaw se lyk word daardeur die blinde kol van die film se narratief, wat weens die feit dat dit aanvanklik nie deur die kyker gesien word vir wat dit regtig is nie, daartoe lei dat die narratief verkeerd geles word. Dus is die “lyk” nie uitsluitlik abjek nie, maar steek daar veel van die imaginêre Reële daarin (kyk ook Lockwood 2013, loc 3117; Collins 2013, loc 2007).

Die imaginêre Reële is egter veral in terme van die meer abstrakte ver-beeldings van karakters en morele posisies in die onderskeie films ter sake. Soos wat die filmreeks ontwikkel, word ook die oorspronklike inskattings van karakters in terme van goed en boos, moreel en immoreel, al hoe meer dubbelsinnig. Die grens tussen dader en slagoffer vervaag en die skeiding tussen skuld en onskuld al hoe meer poreus:

Ultimately, I think it would be reasonable to suggest that the films posit every character as both guilty and innocent. This universality of guilt and innocence constitutes the more explicit moral-philosophical question at the center of these films: Is Jigsaw somewhat right, and are his “trials” for people who are wasting or abusing their lives really “saving” them? (Zimmer 2011, loc 1793; kyk ook Jones 2013a:61, 81, 86)<sup>52</sup>

Amanda transformeer in die loop van *Saw*, *Saw II* en *Saw III* vanaf slagoffer na dader (hoewel sy later weer as niks meer nie as Jigsaw se pion ontbloot word); Hoffman is beide wetstoepasser en dader (oor die loop van *Saw III* tot *Saw 3D*); Gordon is die grootste verrassing as Jigsaw se volgeling in *Saw 3D*, ná sy hellevaart in *Saw*; en selfs Jill Tuck, Jigsaw se eksvrou, se betrokkenheid word al hoe meer deur die narratiewe legkaartstukkies van *Saw III* tot *Saw 3D* geïmpliseer. Jigsaw self is natuurlik die beduidendste voorbeeld hiervan, veral indien sy karakter allegories geles word as die Bush-administrasie se standpunt oor marteling: Is dit moreel regverdigbaar (as verdediging van bepaalde waardes) of presies die teendeel – immoreel en laakbaar? Kritici se interpretasie van sy karakter en (im)morele kompas bring hom verder metafories in verband met beide Amerikaanse daders én jihad-fundamentaliste (kyk bv. Hills 2011, loc 2479; McCann 2013, loc 826) – 'n duidelike teken van die dubbelsinnigheid in die ver-beelde moraliteit wat in die *Saw*-filmreeks uitgespeel word.



Die imaginêre Reële sinspeel hiervolgens weer eens op dubbelsinnigheid en onsekerheid, dus iets wat die ankering van die Lacaniaanse imago, in terme van beide visuele beeld en verbeelde ideaal, ondergrawe. Hoewel tematies van betekenis (veral in terme van allegoriese interpretasies van die filmreeks), word ook hierdie manifestasie van die Reële egter nie dié aspek wat die reeks as martelporno kenteken en as sodanig aan die kykerspubliek verkoop word nie. Hierdie eer kom die reële Reële toe.

#### 4.4 Reële Reële in *Saw* (abjekte)

Binne die konteks van my betoog kan die reële Reële (as verteenwoordigend van beide die monstragtige primordiale objek en 'n absolute afgrondelikheid) onder meer met verwysing na die funksie van *Das Ding* bespreek word.<sup>53</sup> As enersyds verteenwoordigend van 'n oorweldigende, presimboliese en vitale teenwoordigheid, dus dit wat nie binne die normatiewiteit van die simboliese register tuis te bring is nie, maar andersyds tog juis ook dien as 'n maskering van die einste strukturele leemtes inherent tot hierdie register, is die reële Reële binne die konteks van martelporno's met die abjekte in verband te bring. 'n Konfrontasie hiermee sou dikwels traumaties wees, aangesien dit die Ander van die syn (soos bemiddel deur die imaginêre en simboliese registers) verteenwoordig. In die geval van grufilms is dit veral die *abjekte* geleding van die Lacaniaanse Reële wat verbeeld word. Dit blyk ook uit die strekking van die reklame vir die *Saw*-reeks:<sup>54</sup> hoewel die spel-aspek dikwels op die voorgrond geplaas word, gaan dit in werklikheid nie oor die speelse element as sodanig nie, maar eerder oor wat die betrokke speletjies aan die menslike liggaam *doen*. Dit gaan oor die grafiese daarstellings van marteling: verwonding, bloed en derms (dikwels letterlik) en 'n algemene breek en vernietiging van liggame op "kreatiewe" wyses.<sup>55</sup>

Dit val buite die bestek van hierdie betoog om Kristeva se idees rondom die abjekte, spesifiek met verwysing na die Lacaniaanse Reële, in besonderhede te bespreek. As 'n sleutelfiguur in die konseptualisering van hierdie begrip identifiseer sy één van die fasette van die abjekte as die tasbare vergestaltung van dit wat anderkant die normatiewe grense van die eie ek en/of anderkant die representasiepotensiaal van enige betekenisregisters huiwer (Kristeva 1982:1). Dit neem verskeie vorme aan,<sup>56</sup> maar hoewel dit die traumatiese Ander verteenwoordig, is dit tog ook intiem met die Simboliese en Imaginêre vervleg – dit impliseer én verdoesel (deur die verbeeldings daarvan) die ontoereikendheid van hierdie twee registers:

The corpse (or cadaver: *cadere*, to fall) [...] is cesspool, and death; it upsets even more violently the one who confronts it as fragile and fallacious chance. A wound with blood and pus, or the sickly, acrid smell of sweat, of decay, does not *signify* death. [...] No, as in true theater, without makeup or masks, refuse and corpses *show me* what I permanently thrust aside in order to live. These body fluids, this defilement, this shit are what life withstands, hardly and with difficulty, on the part of death. There, I am at the border of my condition as a living being. My body extricates itself, as being alive, from that border. Such wastes drop so that I might live, until, from loss to loss, nothing remains in me and my entire body falls beyond the limit - *cadere*, cadaver. If dung signifies the other side of the border, the place where I am not and which permits me to be, the corpse, the most sickening of wastes, is a border that has encroached upon everything. (Kristeva 1982:3)<sup>57</sup>

Martelporno's is wel nie die ware Jakob nie, maar dit poog tog om aspekte van die abjekte, soos deur Kristeva beskryf, te verbeeld. Die interafhanklikheid van lewe en dood (volgens

Jigsaw se lewensfilosofie eerder die *dialektiek* tussen lewe en dood, wat na spirituele wedergeboorte lei)<sup>58</sup> is trouens die tematiese *mise en scène* waarbinne die *Saw*-films se grafiese en abjekte ver-beeldings afspeel. Beginnende by Lawrence Gordon se afsaag van sy eie voet in *Saw*, word die brutale martel- en doodsminute met die verloop van die reeks films al hoe meer grafies. Die tonele is te veel om te vermeld, dermate dat daar aanlyn verskeie top 10-lyste van gunsteling-Jigsaw-toetspeletjies bestaan.<sup>59</sup> Dit is wel nie net hierdie tonele wat grafies vertoon nie – in *Saw III* se inleiding word ’n outopsie op Jigsaw se liggaam in besonder grafiese besonderhede uitgevoer – duidelik dien dit as teenhanger tot die brutaliteit wat later in die film sal volg.

Dit is egter die destruktiewe gevolge van die speletjies wat dikwels as ikoniese oomblikke bo die ingewikkelde, ontvouende narratief van die *Saw*-films uittoon. Die abjekte marteltonele is werklik ’n spektakel in meer as een betekenis van die woord: nie net staan die vinnige redigering en frenetiese beweging van die kamera in skerp kontras met die res van die visuele narratief nie; duidelik word gepoog om deur die hoogs gestileerde skouspel van klank en beeld ’n gevoel van chaotiese afwagting en spanning te skep. dit poog om ’n sintuiglike onderdompeling by die kyker te aktiveer – dit is pogings tot ’n affektiewe filmkuns wat die kyker moet laat *voel*. Die spektrum van gevoelens is waarskynlik beperk: tonele is grillig, grieselig, soms ontstellend en vir ander kykers dalk selfs walglik – alles saam te vat onder die sambreel van die abjekte. Dít sou wees wat van die *Saw*-films (en martelpornogenre) ’n “body”-genre maak: liggame word skouspelagtig vernietig en dít moet die kyker maak voel, hetsy in grilliger empatie met die slagoffers óf afkeer van die konfrontasie met ontmensliking, pyn, bloed en derms.<sup>60</sup> Soos hier bo bespreek, is dit ook hier waar die nouste strukturele verband met pornografiese films getrek kan word, deurdat die grafiese fokus op die skouspel van gewelddadig gekompromitteerde liggaamlikheid die narratief (weens die visuele oordadigheid daarvan) heeltemal oorskadu.

Daar is wel ook ander voorbeelde van die abjekte in die film: Jigsaw se lyk in *Saw* is ’n voorbeeld wat reeds bespreek is; Jigsaw se ontliggaamde stem, wat aanvanklik nie aan ’n personasie gekoppel kan word nie en later selfs die dood van Jigsaw oorleef, is van groot belang in terme van die stem as *acousmètre* (kyk Kerner 2015, loc 1166; Collins 2013, loc 1822, 2019, 2049, 2063, 2076–2090); en Jigsaw self word as abjekte monster beskryf (Smith 2013, loc 3528, 3570). Tog is die abjekte van die *Saw*-films veral as die grafiese vernietiging van liggame in ’n speletjiekonteks te sien. Die gebruik van “eye-popping”, “mind-blowing” en “heart-pounding” 3D in *Saw 3D* bevestig hierdie aanname – asof die illusie van ’n ekstra dieptedimensie nog ’n verdere kontoer aan die ver-beelding van hierdie vergestaltung van die abjekte kan verleen. Laasgenoemde werp egter ’n baie insiggewende lig op die wyse waarop die voorstelling van die reële Reële in die *Saw*-reeks visueel gekodifiseer en dienoreenkomstig gekommodifiseer word. Die vraag is net of hierdie Reële dan nog die Lacaniaanse Reële is.

## 5. Die kommodifisering van die Reële

Ten einde ’n breed-opgesette hipotese met betrekking tot die kommodifisering van die Reële aan te bied, moet sekere voorveronderstellings (gebaseer op gevolgtrekkings voortvloeiend uit die betoog van hierdie kort ondersoek) herbevestig word: (1) die Reële verskaf ’n produktiewe invalshoek om oor die grufilmgenre te teoretiseer, aangesien hierdie konsep

gemaklik as 'n sentrale generiese motief in films van dié genre funksioneer; (2) alle geledinge van die Reële kan in grufilms teruggevind word, hoewel dit tradisioneel veral die imaginêre Reële en reële Reële is wat in die oog spring (die simboliese Reële is 'n gegewe van enige filmgenre); (3) martelporno's fokus veral op die vergestaltung van die reële Reële as abjekte, aangesien die films deur grafiese geweldstonele gekenmerk word en dit ook die vernaamste kommersiële aantrekkingskrag skyn te wees; (4) martelporno's is 'n betekenisvolle beginpunt om die doelbewuste kommersiële uitbuiting van die gebruik van die Reële te ondersoek, aangesien die genre finansiël baie suksesvol was en daarom 'n "produk" veronderstel wat goed verkoop (het). My hipotese is dat die sukses van hierdie genre grootliks na die *doelbewuste* gebruik van die reële Reële (vergestalt as die abjekte) terug te voer is. Vir so iets om egter finansiël suksesvol uitgebuit te kan word, moet dit eers gestandaardiseer word. Die films moet as 't ware *generies gekodifiseer* word om die *kommodifisering* daarvan moontlik te maak.

As emblematiese voorbeeld van die martelpornogenre kan die *Saw*-fimreëks gemaklik luidens hierdie voorveronderstellings gekarteer word: hoewel die simboliese Reële (kyk 4.1) en die imaginêre Reële (kyk 4.2) in die films aanwesig is, is dit die reële Reële, hier in die vorm van die abjekte, wat die belangrikste kenmerk van die films verteenwoordig (kyk 4.3): die grafiese vernietiging van liggame binne die konteks van Jigsaw se speletjies is duidelik pogings om die kyker te laat *voel* – dus pogings tot affektiewe filmrepresentasie. Die *Saw*-films sou hiervolgens dan ook generies by die "body genres" tuishoort, deurdat die grafiese ver-beeldings in werklikheid niks minder as spektakels is wat narratiewe kontekste eerder laat links lê nie. Soos hier bo genoem, is daar 'n onderliggende tendens in die reëks dat die betrokke tonele meer grafies word – en uiteindelik selfs in 3D aan die kyker opgedis word. Die wyse waarop die *Saw*-reëks hierdie abjekte spektakels kodifiseer, word hier bo vermeld: Jigsaw se speletjies met sy toetskandidate gaan minder oor die speel-element as oor die "kreatiewe" wyses waarop die menslike liggaam in die (onvrywillige) deelname aan die speletjies grafies vernietig word. Hierdie abjekte tonele is soos die sangnommers van 'n musiekblyspel: uiteindelik dit wat bo die ingewikkelde narratief uitstaan en van die films onthou word.

Wat beteken generiese kodifisering egter oor die algemeen, met spesifieke verwysing na die kodifisering van die abjekte in films soos die *Saw*-reëks? Lockwood (2009:48) stel dit so:

To close, however, I should state that I do not claim torture porn as it exists for some unproblematically radical and revolutionary moment in cinema. In fact, in terms of its affective strategies it is mired in the typical. The problem with torture porn cinema, as I see it, is that it fails to achieve sufficient escape velocity, so to speak, to disrupt the clichés of the aesthetic tropes to which it consistently refers [...] The *Saw* movies, for example, may intimate new becomings, inviting the spectator to assume the sacrificial and introjective identity of the tortured, but this is consistently short-circuited because the slick disorientations and fragmentations with which their images assault the senses are, in fact, all too familiar [...] The effect becomes all. The affect is the affect of the fairground ride; a contained, familiar sort of threat which is easily assuaged. (Kyk ook Cromb s.j.)

Kodifisering beteken dat die films, maar veral die abjekte spektakels waaroor dit hier gaan, niks meer as geoutomatiseerde konvensie word nie. Die ontwikkelende narratief van die *Saw*-films sluit hierby aan – in elk van die opvolgende films word die abjekte 'n bepaalde plek in

die struktuur van die films toegewys. Moontlike gevolge hiervan is tweeledig van aard: die “ingeligte” kyker se “lees” van die films volgens bepaalde konvensies beperk die potensiële affektiewe impak van hierdie tonele; of die strukturele herhaling lei gewoon daartoe dat kykers deur die vertroude herhaling van die abjekte afgestomp raak.

Dit is hier, met verwysing na Debord, waar meer genuanseerd met die begrip *spektakel* binne die konteks van martelporno’s omgegaan behoort te word: die grafiese uitbeeldings van (gewelddadig) gekompromitteerde liggame, wat fundamenteel bepalend vir die struktuur van martelporno is, is deur die generiese kodifisering daarvan niks anders as ’n *geoutomatiseerde spektakel* nie. Die visuele “spektakels” van abjeksie wat aanvanklik ’n affektiewe impak op kykers mag hê, word deur ingeligte (of afgestompte) kykers as niks meer as geoutomatiseerde kodifisering grondliggend aan die martelpornogenre gesien nie – en is dus ook vanuit die produsente se oogpunt niks anders as die doelbewuste *kommodifisering* van die spektakel nie. Met apologie aan Debord (1983:7) wat beweer: “The spectacle is not a collection of images; it is a social relation between people that is mediated by images”, sou ek wou beweer dat die kommodifisering van die martelpornospektakel op niks anders as hierdie sosiale verhouding berus nie – ’n verhouding wat die verkoop van ’n produk moontlik maak.

Teen hierdie agtergrond is die vraag egter in hoeverre die abjekte tonele van martelporno’s dan werklik nog die reële Reële, soos gekonseptualiseer deur Lacan, verteenwoordig. Hier is Foster (1996:153–68) se begrip van die *artifice of abjection* van kardinale belang. Foster (1996:153) stel die vraag of die abjekte enigins voorgestel of uitgebeeld kán word en verwys na pornografie as iets wat juis deur die gekonstrueerdheid daarvan gekenmerk word – en dus nié die obsene (Reële) aard van die abjekte tot uitdrukking kán bring nie: “Might this be one difference between the *obscene*, where the object, without a scene, comes too close to the viewer, and the *pornographic*, where the object is staged for the viewer who is thus distanced enough to be its voyeur?”

Hy gaan voort:

Can the abject be represented at all? If it is opposed *to* culture, can it be exposed *in* culture? If it is unconscious, can it be made conscious and remain abject? In other words, can there be a *conscientious abjection*, or is this all there can be? Can abject art ever escape an instrumental, indeed moralistic, use of the abject? (In a sense this is the other part of the question: can there be an evocation of the obscene that is *not* pornographic?) (Foster 1996:156)

Hoewel hy na die visuele kuns van die 20ste eeu verwys, sien ek graag sy verwysing na die spanning tussen die obsene en die pornografiese as eenduidig van toepassing op die martelpornogenre. Dit staan reeds in die naam: martelporno’s is martel-*pornografie*, nie martel-*obseniteite* nie. Hierdie gekonstrueerdheid word deur hom die “artifice of abjection” genoem. Foster se argument is veel meer genuanseerd en die problematisering van die begrip het binne die konteks van sy estetiese geskiedskrywing nie maklike antwoorde nie – maar die gebruik van sy terminologie is in breë trekke van toepassing op die kodifisering van die abjekte in martelporno’s. Want die kodifisering hiervan (en waarvan die kommersieel suksesvolle *Saw*-reeks die beste voorbeeld is) is om kommersiële redes gedoen: dit het nie net gegaan oor die standaardisering van die abjekte in hierdie genre nie, maar oor die standaardisering daarvan ten einde dit as populêre kultuurware te verkoop. Die kodifisering van die abjekte het gegaan oor die kommodifisering van die abjekte en die sukses van die

martelporno's is hierop gebou. Is die abjekte in die *Saw*-films dus dieselfde as die Lacaniaanse konseptualisering van die reële Reële? Née, dit is niks meer as die “artifice of abjection” nie.<sup>61</sup>

## 6. Ten slotte

Waar laat dit die argument dat martelporno's transgressief sou wees, dat dit deur die oorsteek van die grense van goeie smaak en die normatiwiteit van aanvaarbare kulturele norme tekenend van kulturele verval sou wees? Ja, van transgressie is daar wel sprake en grense word wel oorgesteek, maar hierdie argument fouteer heeltemal met betrekking tot die rigting van die transgressie – dit is nie die films as vergestaltings van die abjekte wat die kulturele buffers platvee nie, maar eerder hierdie buffers wat verder en verder uitgeskuif word om nuwe kulturele terrein te kaap. Dit is eerder die “swak smaak” wat genormaliseer word, wat gekodifiseer word, wat gekommodifiseer word. Daar is dus niks so konserwatief en konvensioneel soos martelporno's nie: dit vertoon die kulturele kommodifiseringsdinamika van die kapitalistiese bestel in aksie. Edelstein (2006) was heeltemal verkeerd in sy veroordeling van martelporno's: dit is nie die films wat van swak smaak getuig nie, dit is die ekonomiese uitbuiting van “swak smaak” en dít wat die films vergestalt wat van absolute sinisme getuig. Hierdie films herbevestig die geldende kulturele hegemonie,<sup>62</sup> die kulturele normatiwiteit – waar anders is daar 'n beter aanduiding van hoe konserwatief hierdie films regtig is? Dit is nie hoe Lacan die Reële gesien het nie, veral nie in terme van die kommodifisering daarvan nie. Maar dit beteken nog lank nie dat die martelpornogenre as voorbeeld kan dien van hoe die Reële “genormaliseer” kan word nie; anderkant die pogings tot simboliese of imaginêre vaslegging lê die Reële nog altyd verskuil agter die ironieë van maklike konvensies en norme en is dit verskans in die dinamika van enige poging tot kommodifisering. Laasgenoemde kan gewoon nie daarsonder nie.

## Bibliografie

Aston, J. en J. Walliss. 2013. Introduction. In Aston en Walliss (reds.) 2013.

Aston, J. en J. Walliss (reds.). 2013. *To see the Saw movies: Essays on torture porn and post-9/11 horror*. Jefferson en Londen: McFarland & Company. Kindle-uitgawe.

Attwood, F., V. Campbell, I. Hunter en S. Lockyer (reds.). 2012. *Controversial images: Media representations on the edge*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Benshoff, H.M. (red.). 2014. *A companion to the horror film*. Chichester: John Wiley & Sons.

Berns, F.G. en A.M. Davis. 2013. From Jigsaw to Phibes: God, free will and foreknowledge in conflict. In Aston en Walliss (reds.) 2013.

Boothroyd, D. 2006. Cultural studies and the extreme. In Hall en Birchall (reds.) 2006.

Briefel, A. en S.J. Miller (reds.). 2011. *Horror after 9/11: World of fear, cinema of terror*. Austin: University of Texas Press. Kindle-uitgawe.

Bullins, J. 2013. Hearing the game: Sound design. In Aston en Walliss (reds.) 2013.

Collins, B.H. 2013. A voice and something more: Jigsaw as acousmètre and existential guru. In Aston en Walliss (reds.) 2013.

Cromb, B. s.j. Gorno: Violence, shock, and comedy. *Cinephile. The University of British Columbia's Film Journal*. <http://cinephile.ca/archives/volume-4-post-genre/gorno-violence-shock-and-comedy> (30 Julie 2017 geraadpleeg).

Debord, G. 1983. *Society of the spectacle*. Londen: Rebel Press.

Downes, S. 2014. See, seeing, seen, saw: A phenomenology of ultra-violent cinema. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, 8:129–48.

Edelstein, D. 2006. Now playing at your local multiplex: Torture porn. *New York Magazine*. <http://nymag.com/movies/features/15622> (30 Julie 2017 geraadpleeg).

Fahy, T. (red.). 2010. *The philosophy of horror*. Lexington: The University Press of Kentucky. Kindle-uitgawe.

Foster, H. 1996. *The return of the Real: The avant-garde at the end of the century*. Cambridge en Londen: The MIT Press.

Freud, S. 1997. *The interpretation of dreams*. Ware: Wordsworth Editions Limited.

Hall, G. en C. Birchall (reds.). 2006. *New cultural studies: Adventures in theory*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Hills, M. 2011. Cutting into concepts of “reflectionist” cinema?: The *Saw* franchise and puzzles of post-9/11 horror. In Briefel en Miller (reds.) 2011.

Huntley, J. 2013. The Jigsaw assemblage. In Aston en Walliss (reds.) 2013.

Jones, S. 2010. “Time is wasting”: Con/sequence and s/pace in the *Saw* series. *Horror Studies*, 1(2):225–39. [http://nrl.northumbria.ac.uk/9132/1/Jones\\_Time\\_is\\_Wasting.pdf](http://nrl.northumbria.ac.uk/9132/1/Jones_Time_is_Wasting.pdf) (30 Julie 2017 geraadpleeg).

—. 2012. The lexicon of offence: The meanings of torture, porn, and “torture porn”. In Attwood e.a. (reds.) 2012. [https://www.researchgate.net/publication/266393005\\_The\\_Lexicon\\_of\\_Offense\\_The\\_Meanings\\_of\\_Torture\\_Porn\\_and\\_%27Torture\\_Porn](https://www.researchgate.net/publication/266393005_The_Lexicon_of_Offense_The_Meanings_of_Torture_Porn_and_%27Torture_Porn)(30 Julie 2017 geraadpleeg).

—. 2013a. *Torture porn: Popular horror after Saw*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

—. 2013b. Twisted pictures: Morality, nihilism and symbolic suicide. In Aston en Walliss (reds.) 2013.

- Kerner, A.M. 2015. *Torture porn in the wake of 9/11: Horror, exploitation, and the cinema of sensation*. New Brunswick, NJ en Londen: Rutgers University Press. Kindle-uitgawe.
- Kristeva, J. 1982. *Powers of horror: An essay on abjection*. New York: Columbia University Press.
- Lacan, J. 2013. Lituraterre. *Continental Philosophy Review*, 46(2):327–34.
- Lockwood, D. 2009. All stripped down: The spectacle of “torture porn”. *Popular Communication*, 7(1):40–8.
- . 2013. Work is hell: Life in the mannequin factory. In Aston en Walliss (reds.) 2013.
- Lowenstein, A. 2011. Spectacle horror and *Hostel*: Why “torture porn” does not exist. *Critical Quarterly*, 53(1):42–69.
- McCann, B. 2013. Body horror. In Aston en Walliss (reds.) 2013.
- McGowan, T. 2007. *The Real gaze: Film theory after Lacan*. New York: State University of New York Press.
- Morris, J. 2010. The justification of torture-horror: Retribution and sadism in *Saw*, *Hostel*, and *The devil’s rejects*. In Fahy (red.) 2010.
- Murray, G. 2008. *Hostel II*: Representations of the body in pain and the cinema experience in torture-porn. *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*, 50. <https://www.ejumpcut.org/archive/jc50.2008/TortureHostel2> (30 Julie 2017 geraadpleeg).
- Neroni, H. 2015. *The subject of torture: Psychoanalysis and biopolitics in television and film*. New York: Columbia University Press.
- New Trailer Buzz. 2017. SAW 1-8 All Trailers (2004–2017). YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=lgh35ocAqWM>(27 November 2017 geraadpleeg).
- Pinedo, I.C. 2014. Torture porn: 21st century horror. In Benschhoff (red.) 2014.
- Sharrett, C. 2009. The problem of *Saw*: “Torture porn” and the conservatism of contemporary horror films. *Cinéaste*, 35(1):32–7.
- Smith, M. 2013. Monstrous bodies gendered. In Aston en Walliss (reds.) 2013.
- Sontag, S. 2003. *Regarding the pain of others*. New York: Picador. Kindle-uitgawe.
- Thurston, L. 2004. *James Joyce and the problem of psychoanalysis*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Tziallas, E. 2010. Torture porn and surveillance culture. *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*, 52.

<https://www.ejumpcut.org/archive/jc52.2010/evangelosTorturePorn> (30 Julie 2017 geraadpleeg).

—. 2013. The spectacle of correction: Video games, movies and control. In Aston en Walliss (reds.) 2013.

Van den Berg, C. 2017. Slavoj Žižek en film(teorie)? Deel II: 'n Interpretasie van *It follows*. *Tydskrif vir Geesteswetenskappe*, 57(2):596–613.

—. 2018. Die Lacaniaanse Reële en grufilms: Jennifer Kent se *The Babadook* (2014). *LitNet Akademies* [die URL sal ingevul word sodra artikel gelaai is].

Wetmore, K.J. 2012a. *Post-9/11 horror in American cinema*. Londen, Nieu-Delhi, New York en Sydney: Bloomsbury. Kindle-uitgawe.

—. 2012b. “Torture porn” and what it means to be American. In Wetmore 2012a.

Williams, L. 1989. *Hard core: Power, pleasure, and the “frenzy of the visible”*. Berkeley, LA: University of California Press.

Zimmer, C. 2011. Caught on tape? The politics of video in the new torture film. In Briefel en Miller (reds.) 2011.

Žižek, S. 1992. *Enjoy your symptom! Jacques Lacan in Hollywood and out*. New York: Routledge.

—. 2001. *On belief*. London and New York: Routledge.

—. 2005. *Interrogating the Real*. Londen, Nieu-Delhi, New York en Sydney: Bloomsbury.

Žižek, S. en G. Daly. 2004. *Conversations with Žižek*. Cambridge: Polity Press.

## Eindnotas

<sup>1</sup> Kyk die ondersoek “Die Lacaniaanse Reële en grufilms: Jennifer Kent se *The Babadook* (2014)” (Van den Berg 2018).

<sup>2</sup> Reeds die titel van Steve Jones se belangrike studie, *Torture porn: Popular horror after Saw* (2013), verwys na die filmreeks wat in hierdie betoog onder bespreking is. Redes waarom die *Saw*- en *Hostel*-films as vlagskepe gesien kan word, is die sukses wat veral eersgenoemde by die loket behaal het, die volhoubaarheid van hierdie reeks (met die nuutste film, *Jigsaw*, wat in 2017 vrygestel is), en in die geval van *Hostel*, die impak wat Eli Roth se skepping op die populêre kultuurfront gemaak het.

<sup>3</sup> “I take her to the window and look into her throat. She offers some resistance to this, like a woman who has a set of false teeth. I think, surely, she doesn’t need them. – The mouth then opens wide, and I find a large white spot on the right, and elsewhere I see extensive greyish-



white scabs adhering to curiously curled formations, which are evidently shaped like the turbinal bones of the nose.” (Freud 1997:20)

<sup>4</sup> Kyk Jones (2013a:1, 27–39) se uitvoerige bespreking van die resepsie van hierdie genre. Hy meen: “The prevalent suggestions within press discourses are that torture porn (a) is constituted by violence, (b) is a fad, (c) is problematic because it is mainstream entertainment, and (d) affronts critics’ sensibilities” (2013a:28).

<sup>5</sup> Wat die genretipering verder bemoeilik, is dat verskeie perspektiewe hierop inspeel: filmmakers, kykers, kritici en teoretici (kyk Jones 2013a:53). Die term *martelporno* bestryk gevolglik ’n breë spektrum van betekenisnuanses wat moeilik na ’n finale definisie herleibaar is. Omdat grufilms as genre verder ook ’n tradisie van grafiese geweld insluit, raak dit nóg meer ingewikkeld wanneer films in nabetrugting met die nuwe subgenre geassosieer word. Die gebruik van die term vertoon ’n sikliese dinamika, deurdat dit moeilik word om te bepaal wat eerste was: die genre(beskrywings) of die films wat die genre sou uitmaak (kyk bv. Jones 2013a:15).

<sup>6</sup> Kyk bv. Edelstein (2006), Downes (2014:139), Neroni (2015:72), Jones (2012) en Kerner (2015, loc 3922–4504).

<sup>7</sup> Heelparty van die kritiese invalshoeke stem met aspekte ooreen wat in kritiese kommentaar opgehaal word.

<sup>8</sup> Op sigself is die “gruwelgenre” ’n uiters moeilike genre om te beskryf (kyk Van den Berg 2017:598–605).

<sup>9</sup> Hierdie stelling is uiters aanvegbaar, aangesien sadisme nie altyd ’n rol speel nie. (Kyk bv. *WAZ*, 2007, as uitsondering. Ook die mening dat Jigsaw sadistiese plesier uit sy marteltoetse sou put, is problematies.)

<sup>10</sup> Beide die *Saw*- en *Hostel*-reekse is hier uitsonderings.

<sup>11</sup> Kyk Jones (2013a:8), Morris (2010, loc 930, 957 e.v.), Wetmore (2012b, loc 1679), Kerner (2015, loc 143, 575 e.v.) oor genremerkers en -motiewe.

<sup>12</sup> “Horror is often associated with pornography as one among a number of ‘body genres’. The label torture porn makes this connection more transparent. Just as in porn, where there is nothing beyond the wish to arouse and all is staged for this purpose, in horror everything is pared back to foreground the fearful expectation of suffering. Torture porn, it seems, is just more honest and full on than previous horror, more blatantly akin to its pornographic cousin” (Lockwood 2009:41; kyk ook McCann 2013, loc 619; Pinedo 2014:347; Tziallas 2010). Die interessante teendeel word egter ook waar: indien die subjek se liggaam getransponeer en geallegoriseer word na die “body politic”, neem die vernietiging van die liggaam (as verbeelding van die kollektiewe liggaam) ander kontoere aan (kyk McCann 2013, loc 758, 799).

<sup>13</sup> Williams se *Hard core: Power, pleasure, and the “frenzy of the visible”* (1989) is rigtinggewend vir die strukturalistiese teoretisering van pornografie. Ironies genoeg bring sy die struktuur daarvan met dié van musiekblyspele in verband – wat dalk ’n film soos *Repo! The genetic opera* (2008), wat ’n paar martelporno-oomblikke insluit, kan verklaar.

<sup>14</sup> Kyk Neroni (2015:72), Kerner (2015, loc 285, 371, 407, 443), Hills (2011, loc 2398), Cromb (s.j.), Downes (2014:129–48), Sharrett (2009:32). Waar die afwesigheid van narratief dikwels krities betreur word, m.a.w. die feit dat die spektakel van grafiese marteling nie deur ’n narratiewe konteks gemotiveer word nie, gebruik Kerner (2015, loc 4082) juis die teenargument, naamlik dat marteling moreel gesproke nie gemotiveer kán word nie en narratief dus afwesig behóórt te wees.

<sup>15</sup> Hier onder word die gebruik van die begrip *spektakel* binne die konteks van my argument geïmplementeër.

<sup>16</sup> Lockwood (2009:40–2) maak groot gewag van die potensiaal van affektiewe betekenis: “Seen from the frequently limiting perspective of effect, new horror looks like moral pollution, but seen in terms of affect theory, it may have a transformative and liberating potential.” Verwysend na die Lacaniaanse Reële dui dit duidelik op die potensiaal opgesluit in die Reële as *tuché*.

<sup>17</sup> Boothroyd (2006:285) se inskatting van huidige sosiale tendense as ’n soeke na transgressie is ’n goeie voorbeeld hiervan: “Bigger and faster cars, more violent films, new styles of porn, more exciting theme park rides, happy-hour bingeing and extreme TV shows of all genres are all part of the ‘official’ extreme culture which emerges in conjunction with stylised hyperconsumerism.” (Kyk ook 276–7.)

<sup>18</sup> Daar is verskeie probleme met hierdie benadering, waarvan die belangrikste is dat martelporno en die grufilmtradisie waaruit dit ontwikkel het, nie verreken word nie. Die ironie is ook dat hoofstroom martelporno’s *juis nie* transgressief is nie – ’n hipotese wat die kruks van hierdie betoog uitmaak. Die enigste “transgressie” van hierdie films is dat dit vanaf die buitenste rand na die hoofstroom beweeg het. *Werklike* transgressiewe of ekstreme grufilms word deur Jones (2013a:170–86) in ’n hoofstuk, “‘You will not believe your eyes ... or stomach’: Hardcore horror”, beskryf. Dit is bepaald níé die kommersiële films wat deur kritici as martelporno aangeval word nie.

<sup>19</sup> ’n Benadering wat deur Jones (2013a:63–7) as ’n baie lukrake verbandlegging tussen teks en konteks gekritiseer word.

<sup>20</sup> Dit is tradisioneel gesproke ’n baie gewilde manier om teoreties met die grufilmgenre om te gaan, selfs al word die films psigoanalities vertolk (kyk bv. Van den Berg 2017:603–5).

<sup>21</sup> Kyk Wetmore (2012b, loc 1640–2000); Kerner (2015, loc 109–26, loc 1794, loc 2334); Zimmer (2011, loc 1778); Hills (2011, loc 2268, 2349); Pinedo (2014:345–61); Neroni (2015:76, 85); Aston e.a. (2013, loc 85, 99); Tziallas (2010). Daarby moet gesê word dat die lees van martelporno’s volgens ’n Amerikaanse sosiopolitieke en historiese narratief niks minder as die kaping van die diskoers rondom die subgenre is nie (kyk bv. Jones 2013a:9). Jones doen veel om na martelporno’s van ander lande as die VSA te verwys. ’n Ooglopende voorbeeld sou die Franse beweging van “New French Extremity” wees, wat films soos *Haute tension* (2003) van Alexandre Aja, *Frontier(s)* (2007) van Xavier Gens, *À l’intérieur* (2007) van Julien Maury en *Martyrs* (2008) van Pascal Laugier insluit. Om ooglopende (taal)redes het die Franse films níé die gewildheid van Amerikaanse martelporno’s behaal nie, hoewel byvoorbeeld die ontvangs van *Haute tension* juis vir regisseur Aja ’n loopbaan in die VSA moontlik gemaak het. Films soos *A Serbian film* (2010) van Srđan Spasojević en die *Human*

*centipede*-trilogie (2009–2015) van Tom Six kan ook in die verlengde van martelporno's gesien word – hoewel die hoogbloeit van die genre reeds met die verskyning daarvan erg begin taan het. Vir kykers met die genre wat vertrou is, word veral laasgenoemde films weinig meer as epigonies of selfs satiries, hoewel spesifiek *A Serbian film* weens die geveinsde allegoriese politieke betekenis daarvan, gekombineer met ekstreme seksuele geweld duidelik poog om transgressief te wees. Behalwe die taalprobleem is dit waarskynlik hierdie transgressiewe aard wat nog nie heeltemal vir die Amerikaanse “multiplex” geëskaap is nie.

<sup>22</sup> Dit is dus 'n suiwer (strukturelistiese) psigoanalitiese blik op martelporno's wat duidelik histories geplooi word. Kyk Neroni (2015:82) vir 'n ander psigoanalitiese, dog historiese, perspektief op dieselfde films.

<sup>23</sup> Selfs die dader (bv. *Jigsaw*) se “sadistiese” neigings word onder dieselfde sambreel as hierdie konserwatisme tuisgebring (kyk bv. Neroni 2015:72; Edelstein 2006; Kerner 2015, loc 675), hoewel dit ook geïnterproblematiseer word (Kerner 2015, loc 1335, 1353). Dit val nie binne die bestek van hierdie betoog om sadisme in martelporno's te verreken nie – dit is dikwels nie die geval dat daders sadiste is nie, in elk geval nie volgens die populêre opvatting van die begrip nie.

<sup>24</sup> Dit sou ook vir die kyker kon geld, hoewel ek hierdie oortuiging *uiters* problematies vind: “The cine-masochism we find in torture porn, I submit, is one such ritual, potentially switching our connections to hook us up to the world differently, to patch us into virtual becomings” (Lockwood 2009:47). Daar bestaan egter ook 'n teenargument dat transformasie nodig is sodat subjekte beter in 'n veranderde stelsel kan inpas (kyk Lockwood 2013, loc 3218).

<sup>25</sup> 'n Agtste film, maar dan met die titel *Jigsaw*, is op 27 Oktober 2017 in die VSA vrygestel.

<sup>26</sup> Hierdie kortfilm is oorspronklik deur die twee Australiërs, Leigh Whannel (draaiboekskrywer) en James Wan (regisseur), gebruik as lokmiddel ter befondsing van 'n vollengte-film. *Saw 0.5* word in 2003 voltooi, met Whannel in die hoofrol.

<sup>27</sup> D.w.s. vanaf *Saw II* in 2005 tot *Saw 3D* in 2010. Die onafhanklike produksie maatskappy Twisted Pictures word in 2004, ná die sukses van *Saw*, gestig en is voorts ook verantwoordelik vir die vervaardiging van die opvolgfيلمs. Die logo van hierdie maatskappy (eenduidig gebou op die sukses van die *Saw*-martelporno's) is baie insiggewend: die naam (Twisted Pictures) word deur lemmetjiesdraad omgebind, gevolg deur 'n metaalpen wat die draad só styf opwen dat dit breek en diep krapmerke op die maatskappynaam laat: sê dit iets van spanning tussen woord en beeld, oorgeset synde die interaksie tussen die Simboliese en Imaginêre in die martelpornogenre? (Kyk ook McCann 2013, loc 812.) Daar is een video wat die lokprente van al sewe *Saw*-films, insluitende *Jigsaw* (2017), bevat: <https://www.youtube.com/watch?v=lgh35ocAqwM> (New Trailer Buzz 2017).

<sup>28</sup> Die openingstoneel van *Saw 3D* is moontlik 'n parodiërende uitsondering, hoewel ook dáár geen naaktoneel is nie.

<sup>29</sup> Verskeie van die films se lokspreuke getuig hiervan: “Let the games begin” (*Saw*); “How much blood would you shed to stay alive” (*Saw*); “Every puzzle has its pieces” (*Saw*); “New

game. Different pieces” (*Saw II*); “Oh, yes. There will be blood” (*Saw II*); “The game continues” (*Saw II*); “Sometimes rules are meant to be broken” (*Saw III*); “Suffering, you haven’t seen anything yet” (*Saw III*); “It’s a trap” (*Saw IV*); “In the end all the pieces will fit together” (*Saw V*); “The game comes full circle” (*Saw VI*); “The traps come alive” (*Saw 3D*); “In mind-blowing 3D (*Saw 3D*); “In eye-popping 3D” (*Saw 3D*).

<sup>30</sup> Kyk bv. die essaybundel *To see the Saw movies: Essays on torture porn and post-9/11 Horror* (Aston en Walliss (reds.) 2013; kyk ook Hills 2011, loc 2349).

<sup>31</sup> Hierdie aspek word dan ook allegories gelees, byvoorbeeld in verband gebring met Amerikaanse “rendition” (Jigsaw se gebruik van “dissipels” om sy dade te volbring; kyk Wetmore 2012b, loc 1802) of tematisering van marteling in die naam van Amerikaanse waardes (kyk Wetmore 2012b, loc 2014).

<sup>32</sup> Die fokus is hier onder andere op die videospelletjie-estetika en die spel wat met die kyker gespeel word. Die twee mantras van die reeks is immers “I want to play a game” en “Game over” (kyk bv. Jones 2010 en McCann 2013, loc 590–889).

<sup>33</sup> Onsuksesvolle toetskandidate word gewoonlik die makabere “game over” meegedeel. Verder moet verskeie toetskandidate die een toets na die ander voltooi ten einde sukses te behaal – iets wat veel met ’n videospelletjie-opset gemeen het (kyk Tziallas 2013, loc 896–1556).

<sup>34</sup> Reeds die eerste *Saw*-film onderskryf hierdie beginsel, deurdat die groot wending teen die einde Jigsaw as die onbesproke marionette meester ontmasker: die spel van Adam en Lawrence Gordon skyn ’n haarfynbeplande scenario te wees, waar elke moontlike uitloper van die handeling in ag geneem en verreken is.

<sup>35</sup> In *Saw III* word Amanda se rol in die speletjie van *Saw* (met Adam en Lawrence Gordon) duidelik; *Saw V* betrek Hoffman hierby (sonder Amanda se medewete); *Saw VI* betrek Jill Tucker (Jigsaw se voormalige eggenote); en *Saw 3D* ontmasker Lawrence Gordon se rol in al die speletjies wat op *Saw* gevolg het. Só toets beide Amanda en Hoffman sáám met Jigsaw, maar word later sêlf as toetskandidate ontmasker. Wié uiteindelik vir wié toets, raak van film tot film meer onseker en voorlopig.

<sup>36</sup> Kyk veral Jones (2010) se “‘Time is wasting’: con/sequence and s/pace in the Saw series” in hierdie verband.

<sup>37</sup> Die problematiek met die interpretasie van die film(speletjies) herhaal sigself sodoende in Jigsaw se speletjies met sy nominale slagoffers: wie is uiteindelik die hoofkandidaat wat *werklik* getoets word: die kandidate vir wie die speletjies skynbaar ontwerp word? Of sy dissipels (Amanda of Hoffman) – diegene wat vir Jigsaw se nalatenskap verantwoordelik is? Of is dit ’n kombinasie van beide, deurdat die speletjies, hoewel op verskillende vlakke a.g.v. die verskillende insette van die deelnemers, met mekaar oorvleuel? “The puzzle motif is apt inasmuch as we have to piece together the whole picture via the information we receive from the individual chapters of the franchise. The answers and people involved are not always what they at first appear to be, so part of the game is working out what people are (as well as when and where they are). The title – *Saw* – is apposite to imply the violence with which the pieces are torn asunder (as well as the resistance to reorganization we face throughout).

Ultimately though, as the past tense of ‘see’, the title hints towards the series’ request to at every step recombine, reconsider and question what we think we Saw” (Jones 2010; kyk ook 2; Hills 2011, loc 2511; Kerner 2015, loc 741; Tziallas 2013, loc 909).

<sup>38</sup> In die verloop van die eerste film word die karakter Zepp Hindle as antagonis op die voorgrond geplaas, maar word teen die einde ook as slagoffer van Jigsaw daargestel: ook hy moes Jigsaw se spelreëls volg ten einde sý toets te slaag.

<sup>39</sup> Kyk Berns e.a. (2013, loc 1573, 1645); Bullins (2013, loc 3930, 3943).

<sup>40</sup> Jigsaw stel dit in *Saw III*, die film waarin hy sterf, baie duidelik: “You can’t kill me, Jeff.” In *Saw IV* is Jigsaw dood, maar die toonbandjie wat in sy maag gevind word, stel dit baie duidelik dat die toetse (spesifiek vir Hoffman) sal voortgaan. Ook die tema van waarneming het met Jigsaw se alomteenwoordigheid te make (kyk bv. Zimmer 2011, loc 2085; Tziallas 2013, loc 969).

<sup>41</sup> “Nevertheless, the episodic quality of its trap-sequences is balanced by *Saw*’s evolving narrative whole. *Saw* employs multiple plot-twists that impact on narrative meaning. Each *Saw* film closes with a revelatory development, and every film contributes to the series’ advancement by divulging previously withheld information [...]. While some reviewers have deemed *Saw* ‘convoluted’ [...], this playful structure is entirely in keeping with the plot’s gaming motifs. The result is that *Saw*’s events are ever-evolving. Acts are regularly revisited from alternative perspectives and meaning is not fixed, despite each film ending with the refrain ‘game over’” (Jones 2013a:71–2).

<sup>42</sup> Latere films herdefinieer die storielyne van vroeër films, veral met betrekking tot die relatiewe aktansiële posisies in die onderskeie films.

<sup>43</sup> Die lineêre tydlyn van die reeks verbrokkel byvoorbeeld in *Saw IV* deurdat die verhaal parallel met die gebeure in *Saw II* afspeel. In *Saw V* is daar weer talle terugflitse, wat die narratief verbrokkel en meer ingewikkeld maak.

<sup>44</sup> Ten spyte daarvan dat talle tonele in die onderskeie films aanvanklik in verskillende ruimtes skyn af te speel, is dit tog nie so nie – dikwels vind dit juis in dieselfde diëgetiese ruimtes plaas.

<sup>45</sup> Kyk bv. Downes (2014:137–8), Jones (2010), Zimmer (2011, loc 1917), Kerner (2015, loc 2003), Lockwood (2013, loc 3204), Pinedo (2014:349–50).

<sup>46</sup> “The film’s body effectively foregrounds its own status as image, a construct of an unreality. Such foregrounding of the artifice of the cinematic image creates a tangible barrier between the viewer and the narrative: there is no disputing, even for a millisecond, that the meticulously compiled combination of light, sound, and movement is anything other than extreme fictional artifice” (Downes 2014:132).

<sup>47</sup> Reeds vroeg in *Saw* word opgemerk: “Looks like our friend Jigsaw likes to book himself front row seats to his own sick little games.”

<sup>48</sup> In *Saw* noem die fotograaf, Adam, die volgende aan Lawrence, met verwysing na dié as ’n leuenaar: “My camera isn’t. It doesn’t know how to lie. It only shows you what is put right in front of it.” Natuurlik ondergrawe die film(s) hierdie bykans naïewe oortuiging, of ironiseer dit juis.

<sup>49</sup> *Saw 3D* het veel met “vertonings” vir die kamera te make. Die openingstoneel is alreeds ’n openbare speletjie wat deur die publiek met selfone opgeneem word. Soveel te meer nog word die dinamika van (teatrale) opvoering juis vir die kamera in hierdie film getematiseer. Dit verleen ’n verdere dimensie aan die gekonstrueerdheid van dit wat die kamera opneem – iets wat hier egter nie verder bespreek kan word nie.

<sup>50</sup> Dit is veral in *Saw II* belangrik, aangesien die vasstel van diëgetiese en ekstradiëgetiese perspektief heeltemal onseker word: die een vloei in die ander. Ook die tydsaspek (reeds tersaaklik vir die ontwrigting van die narratief) word betrek, deurdat die kringtelevisie-beeldmateriaal teen die einde van die film skielik nie as ’n lewende uitsending nie, maar wel as opgeneemde beeldmateriaal duidelik word. In *Saw III* weer sien speurder Kelly ’n beeld van haarself direk op haar TV gebeeldsend voordat sy oorval word.

<sup>51</sup> Wanneer die tema van waarneming met die funksie van Jigsaw as die Groot Ander in verband gebring word (as sou Jigsaw alles sien, alles manipuleer, van alles bewus wees), ondergrawe die relativisering van die beeld en die onduidelike agentskap in die bemiddeling daarvan hierdie siening – soveel te meer word dit dan emblematis van die simboliese Reële.

<sup>52</sup> ’n Skadu van onsekerheid word selfs oor die morele status van die martelingstonele gegooi. In hierdie verband merk Sontag (2003:6) oor die visuele beelde van pyn op: “They reiterate. They simplify. They agitate. They create the *illusion* of consensus” (my kursivering).

<sup>53</sup> Kyk na ’n bespreking van *Das Ding* in die eerste deel van hierdie tweeluik oor die Lacaniaanse Reële en grufilms.

<sup>54</sup> Kyk na die lokspreuke vermeld in eindnota 30.

<sup>55</sup> Uiteindelik gaan dit ook oor pogings om pyn daar te stel (kyk bv. Downes 2014:136).

<sup>56</sup> “But abjection assumes specific shapes and different codings according to the various ‘symbolic systems’. I shall attempt to examine some of its variants: *defilement, food, taboo, and sin*” (Kristeva 1982:68).

<sup>57</sup> “We may call it a border; abjection is above all ambiguity. Because, while releasing a hold, it does not radically cut off the subject from what threatens it – on the contrary, abjection acknowledges it to be in perpetual danger” (Kristeva 1982:9; kyk ook 71).

<sup>58</sup> *Saw VI* stel dit duidelik: “Once you see death up close, then you know what the value of life is.”

<sup>59</sup> Interessant genoeg wys enkele kritici daarop dat die vernietiging van die manlike liggaam moontlik as meer abjek as die vernietiging van die vroulike liggaam gesien kan word (kyk bv. Aston e.a. 2013, loc 202–16; McCann 2013, loc 604; Smith 2013, loc 3613, loc 3626–41).

<sup>60</sup> “It is through a deluge of sensorial images, lacking in spatial and temporal linearity, that the *Saw* films refocus spectators’ attention from content to the multi-sensory mode of transmission in an effort to communicate this most universal and ambivalent sense [of pain]” (Downes 2014:137). Hoewel selfs Sontag (2003:95) die abjekte spektakel as dubbelsinnig beskryf, is die kritiese resepsie van martelporno’s baie eensydig in die morele afkeer van die genre. Soos hier bo genoem word die films/genre as sodanig bykans as abjek beskryf.

<sup>61</sup> McGowan (2007:28) gaan nog verder deur daarop te wys dat die Reële nooit *direk* gewys kan word nie. Weer eens verwys hy ironies genoeg na pornografie in hierdie verband: “The porn film aims at rendering visible the secrets and fantasies – the obscene enjoyment – that one never sees in everyday experience of social reality but that nonetheless lie hidden within that reality. But unlike the fantasmatic film, pornography assumes that the *objet petit a* (in the form of the gaze) is an actual object that one can see rather than a distortion in the fabric of the social reality that one must see in the process of distortion itself. Thus, this direct rendering of the *objet petit a* fails because there is no actual object that one might pin down and display. In fact, the oft-noted tedium of the porn film stems from its obfuscation of the *objet petit a* in the effort to expose it. Pornography fails because the gaze, the *objet petit a* in the field of the visible, is irreducible to the field of the visible itself. The films that actually enable us to recognize the gaze do so by making it visible as a distortion in this field.” Dit is hiervolgens slegs deur die Žižekiaanse “looking awry” dat die Reële “gesien” kan word.

<sup>62</sup> “Labelling films ‘torture porn’ makes them knowable, diffusing their propensity to shock by categorising them. Contrary to opponents depicting torture porn as a stepping-stone towards social degeneration, torture porn’s failure to launch as a moral panic is indicative of hegemonic stability” (Jones 2013a:38).