Anneke Smelik

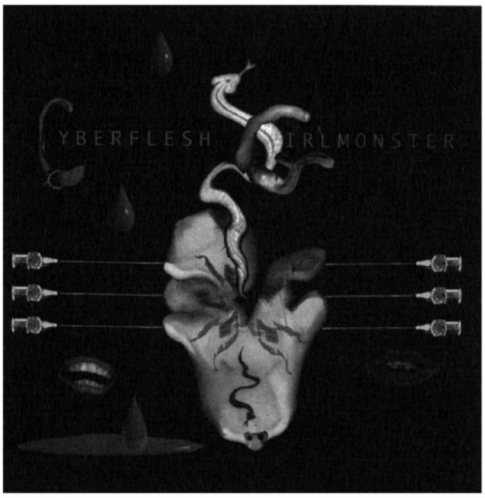
Herinnering en trauma in de cyberpunk cd-roms van Linda Dement

In dit artikel onderzoek ik de mogelijkheden van het medium van de cd-rom om het vrouwelijk lichaam en subjectiviteit anders te representeren dan in 'oude' media. Daarbij kijk ik vooral naar de verwerking van herinneringen aan een trauma. Dit doe ik aan de hand van een analyse van de cyberpunk cd-roms van de Australische kunstenares Linda Dement: *Typhoid Mary* (1992), *Cyberflesh Girlmonster* (1995) en *In My Gash* (1999). Deze analyse houdt in dat ik drie verschillende vertogen bij elkaar breng: feministische kunst, het genre van de hedendaagse cyberpunk en het cultuurwetenschappelijke vertoog over herinnering en trauma.

Groteske monsters

Linda Dement representeert in haar cyberpunk cd-roms *Typhoid Mary*, *Cyberflesh Girlmonster* en *In My Gash* het trauma van seksueel geweld in vaak gewelddadige beelden van gefragmenteerde vrouwelijke lichamen. In haar digitale kunst plaatst Dement zich daarmee in een feministische traditie. De vernieuwing ligt in het digitale medium, namelijk de interactie en de multimedialiteit van de cd-rom. In haar werk combineert ze tekst, beeld en geluid en kan de speler interacteren met het materiaal.[1] De drie cd-roms zijn niet verhalend; ze bestaan uit losse fragmenten tekst, beeld en geluid, waar de speler zich door heen beweegt door op elementen in het beeld te klikken. De speler moet behoorlijk actief op zoek gaan naar de 'hot spots': de verborgen elementen op het scherm die interactief worden als ze erop klikt. Doordat er een narratieve structuur ontbreekt en er geen aanwijzingen zijn die de speler sturen bij de navigatie, is het soms moeilijk om te weten hoe de speler van het ene naar het andere element in de cd-rom kan komen. Ook weet de speler nooit of zij alles heeft ontdekt en zit er, na het initiële openingsscherm, geen duidelijk begin, midden of einde aan de cd-roms.[2] Dit maakt het spelen tot een ware speurtocht, die af en toe in frustratie kan omslaan als de speler voor de zoveelste keer op hetzelfde element terugkeert en niet weet hoe op een andere plek terecht te komen. Waar *computergames* nu juist mikken op het plezier om snel vaardigheden op te doen in het spel, onthoudt Linda Dement aan de speler een ervaring van controle en beheersing.

Behalve dat de cd-roms geen overkoepelend verhaal bieden, zijn de beelden ook geenszins realistisch. We hebben hier niet te maken met het fotorealisme dat tegenwoordig in computerspellen zo populair is. In die zin zijn de cd-roms duidelijk 'kunst'. De beelden zijn collages van allerlei materiaal die worden gemonteerd tot monsterachtige lichaamsdelen. De monsterachtigheid duidt hier op niet-bestaande vormen van menselijke lichamen. Het 'monster' werd volgens Rosi Braidotti in de 18e eeuw gedefinieerd in termen van een teveel, een tekort of een verschuiving van een orgaan (1996). Met andere woorden, er zijn te



veel lichaamsdelen (bijvoorbeeld drie borsten in plaats van twee), te weinig (één borst in plaats van twee), of het lichaamsdeel zit op de verkeerde plaats (de borst op de plaats van de buik). Dit zijn precies het soort elementen die terugkomen in de beeldtaal van Linda Dement. Daar komt bij dat deze groteske lichaamsdelen gefragmenteerd in beeld verschijnen. Het zijn gedeformeerde brokstukken zonder dat er een lichaam aan vastzit. Toch zijn de beelden vrij vrolijk, op het komische af. Daarmee levert ze humoristisch commentaar op verbeeldingen van het 'monsterlijk-vrouwelijke' zoals die bijvoorbeeld in horrorfilms te zien zijn (Creed, 1993).

Het absurdistische karakter van de niet-realistische stijl heeft nog een ander effect. Samen met de fragmentatie van de beelden en teksten schept de afwezigheid van realisme afstand tot de speler. Die afstand is nodig om het gewelddadige karakter van de beelden te kunnen verwerken. Want geweld is overal en altijd aanwezig in de cd-roms van Linda Dement. Gefabriceerde lichaamsdelen bewegen baldadig – iets wat lijkt op een tong of een arm zwengelt jolig in de rondte, of een lichaamsopening zwaait met zes dartele vingers – om dan opeens te worden doorboord met een metalen pin of opengesneden te worden met een mes. De monstrueuze beelden van menselijk vlees en de grafische beelden van geweld gaan vergezeld van geluiden van gezucht, gekreun, scheurende kleren, ritsen, zwepen, en krassend metaal. Dit geluid voegt een huiveringwekkend effect toe aan de beelden.

Typhoid Mary, Dements eerste werk, is verreweg het meest tekstueel. Als de speler op beelden klikt, krijgt zij korte verhalen te lezen over het personage 'Typhus Maria'. De verhalen zijn af te drukken op de printer. Elders stuit de speler op gedichten en vooral op de vele citaten uit theoretische teksten, meestal teksten over geweld, van bijvoorbeeld Cixous, Kristeva of Bataille. Dit alles wordt gelardeerd met feiten en gegevens uit medische bronnen of juridische teksten over seksueel geweld. Zo klikt de speler op sterk vervormde beelden van lichaamsdelen en organen (een arm, hand, longen, borsten, of aanhangsels die in de verte op een penis lijken) en wordt dan geconfronteerd met verschillende soorten van vertogen: filosofisch, medisch, juridisch, feministisch, fictioneel. Deze woorden flitsen over het scherm en brengen de speler elders in de digitale ruimte.

In *Cyberflesh Girlmonster* zijn de beelden van het menselijk lichaam zowel monstrueuzer als humoristischer. Op een vrouwenfestival heeft Linda Dement tientallen vrouwen gevraagd om een deel van hun lichaam te scannen; ze ontving 'meer vlees dan ze ooit van haar leven zou kunnen gebruiken'.[3] Deze scans van lichaamsdelen heeft zij tot monsterachtige en vaak grappige beelden geformeerd. De beelden zijn opnieuw zowel grotesk als gewelddadig. De speler gaat de digitale ruimte binnen door op een vrouwelijke mond te klikken die fluistert 'press here' of 'touch here'. Wanneer je op deze 'cybervlees meisjesmonsters' klikt, leest de speler fictionele verhalen over lesbische seks, verkrachting, drugsgebruik, prostitutie en zelfmoord. Op deze cd-rom komen geen theoretische teksten voor, maar wel zijn er lange citaten uit medische handboeken over wat er in het lichaam gebeurt als dat wordt onderworpen aan een intense ervaring, zoals drugs, seks en zelfs dood.

In My Gash ('In mijn snee'[4]) is Dements laatste en, technologisch gezien, haar meest verfijnde en complexe cd-rom, wat deels te maken heeft met de ontwikkelingen binnen de digitale technologie en deels met de sponsoring door de Australische Film Commissie. De cd-rom kent minder tekst en meer bewegende beelden dan de vorige twee en kan bogen op een groot aantal korte filmpjes van tussen de 8 en 30 seconden. De filmpjes verschijnen in postzegelformaat op het computerscherm. *In My Gash* vertoont een overwegend zwart scherm en is alleen daarom al veel somberder van toon dan de twee vorige werken. De cd-rom is zelfs zo donker dat de speler de kamer moet verduisteren om de cd-rom op de computer te kunnen bekijken en de beelden te kunnen appreciëren. Gekunsteld bloed druipt van bijna elk beeld op het scherm, wat een toefje rood aan het zwart toevoegt.

Dement introduceert op deze cd-rom 'het binnenste van een vrouw', genaamd 'Lying Ugly Mess Bitch'. Het overheersende beeld hier is de vagina, ook al prominent aanwezig op haar eerdere cd-roms, in een parodistische herinnering aan de schilderijen van Georgia O'Keeffe en het feministische kunstwerk *The Dinner Party* uit de jaren zeventig van Judy Chicago. Uiteraard herhaalt Dement nergens O'Keeffe's of Chicago's verheerlijking van de kleurrijke schoonheid van het vrouwelijk geslachtsorgaan. Bij Dement is de vagina niet mooi, maar grotesk; niet rood, oranje of rose, maar zwart, bruin en grijs. Trouw aan haar cyberpunkstijl dwingt Dement de speler om de duisternis van een monsterlijke metalen 'snee' in te gaan of een schede te betreden die wordt opengehouden door martelinstrumenten. Dan verandert het zwarte gat in een vagina dentata, een starend oog of een vuist die de kijker razendsnel toeslaat. Zelfs als het beeld van een vagina in een bloem transformeert, dan verwelkt deze binnen een paar seconden of wordt er elders op het scherm vlees opengereten waarna er lelies groeien uit de wond.

De beelden en geluiden op *In My Gash* bewegen zich tussen herinneringen, dromen en hallucinaties. Hoewel er hier en daar fotografisch of filmisch materiaal is gebruikt, zijn dit soort beelden vervolgens digitaal bewerkt en omgevormd tot kunstzinnige representaties. De vele ultrakorte en qua formaat piepkleine filmpjes centreren zich rond dezelfde thema's als in de andere cd-roms: drugsgebruik, verkrachting, prostitutie. Net als op *Cyberflesh Girlmonster* is een aantal filmpjes te zien waarop een vrouw een man martelt. Het is echter overduidelijk dat de vrouw een foto of een schilderij van een man mishandelt. Bovendien verschijnen er op het hele scherm, ook over het filmpje heen, krassen of spatten rood in beeld of wordt het beeld op een andere manier bewerkt. Dit soort kunstmatigheid maakt het geweld niet alleen minder realistisch, maar soms ook komisch. Het is nogal absurd om een sexy vrouw in een rode jurk te zien insteken op een foto of schilderij, wat de afgebeelde jonge adonis volkomen onberoerd laat. Op dit absurdisme is één uitzondering. De enige realistische scène is een verkrachting van een jong meisje, waarschijnlijk door haar vader, gefilmd vanuit het standpunt van het kind, met het geluid van een steunende man en piepende veren van het bed. Juist door het realisme is dit één van de meest onthutsende scènes op *In My Gash*. Wel is het moeilijk om dit filmpje in het labyrint van de cd-rom te ontdekken; het dringt zich dus niet zomaar op aan de kijker.

Uit deze beschrijving lijkt het werk van Linda Dement waarschijnlijk overweldigend in zijn gewelddadigheid, maar de absurdistische en groteske beelden scheppen de nodige distantie. De humor en ironie zorgen voor luchtigheid en de theoretische teksten geven diepgang aan de beelden en geluiden. Als de speler van vingerachtige lichaamsdelen doorklikt op een citaat van Hélène Cixous over het hoofd van Medusa, of via de metalen vagina terechtkomt op een tekst van Julia Kristeva over abjectie, dan biedt het contrast tussen beeld en tekst inzicht in representaties van het vrouwelijk lichaam in de westerse cultuur en Dements commentaar daarop.

Linda Dement schaart zich met haar werk in twee tradities. Aan de ene kant past zij in

een feministische traditie van kunstenaressen die zich intensief met het lichaam bezighouden. Aan de andere kant behoort zij tot de traditie van de cyberpunk, een subgenre binnen de sciencefiction dat sterk door mannelijke auteurs wordt gedomineerd. Beide zal ik kort bespreken.

Lichaamskunst

Om het werk van Linda Dement nader te kunnen plaatsen, richt ik mijn aandacht op twee tendensen in de feministische kunst die soms in elkaar grijpen en soms haaks op elkaar staan, namelijk humor en abjectie. In beide gevallen proberen kunstenaressen de conventionele representatie van het vrouwelijk lichaam in de westerse kunst te subverteren.

Humor is een vorm van rebellie. Daarmee is humor een ontregelende kracht en bij uitstek geschikt om de gevestigde orde uit te dagen. Voorbeelden zijn legio. Humoristische kunst van vrouwen komt deels voort uit het surrealisme, zoals 'Déjeuner en fourrure', het kopje en de lepel van bont, van Meret Oppenheim (1936). Rosemary Betterton (1996) stelt dat feministische kunst in de jaren zeventig erop gericht was om het onzichtbare zichtbaar te maken. Vandaar de nadruk op datgene wat in de westerse kunst niet werd afgebeeld: de clitoris en de vagina. De aandacht voor vrouwelijke lichamelijkheid en seksualiteit doorbrak taboes, zoals het taboe op de menstruatie in Judy Chicago's 'Red Flag' (1971) of Carole Scheemans performance 'Interior Scroll' (1975).

Kunstenaressen hebben daarbij ook gezocht naar humoristische verbeeldingen van het vrouwelijk lichaam. Nog steeds moet ik lachen als ik de veelvuldig afgebeelde clitoris van kauwgom zie op 'Lake Ontario' van Hannah Wilke (1976). Of de tepels in handschoenen en aan vingers in de installaties van Renate Bertlmann (1977). Dezelfde kunstenares doorbreekt de knuffeligheid van het vrouwelijk lichaam door een torso te maken met tepels als scheermessen (Nabakowski et al, 1980). Het motief van de tepel vinden we ook terug in de fotografie van Daniëlle Kwaaitaal, waar een geïsoleerde tepel net een vliegende schotel lijkt (1995). Linda Dements baldadige tong-annex-penis, dartele vingers vanuit een lichaamsopening en jolige borst met een tepel die uitschiet als een mes, passen dus in een humoristische traditie van feministische kunst.

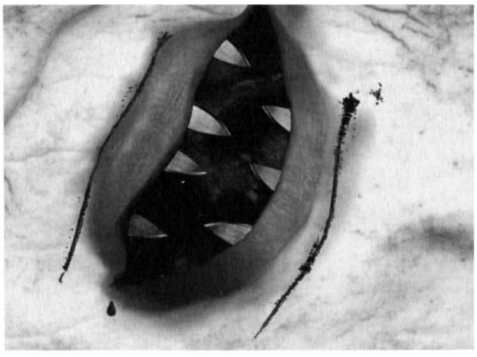
De revolutionaire kracht van humor wordt vaak geplaatst binnen theorieën over het carnavaleske, als een ondermijning van de gevestigde autoriteiten (Isaak, 1996). De lach die het carnavaleske kan voortbrengen is door, onder anderen, Julia Kristeva (1980) in verband gebracht met erotiek. Net als humor, is *jouissance* (lichamelijk genot) een vorm van plezier dat zich onttrekt aan de symbolische orde. In die zin is het excessief; de lach en het orgasme laten zich niet vastpinnen in regels of wetten. Dat wat excessief is, wordt al gauw grotesk gevonden. Omdat het groteske ontsnapt aan de regels van de gevestigde orde, kan het als een mogelijke feministische strategie worden gehanteerd om traditionele representaties van het vrouwelijk lichaam te becommentariëren. Zo vraagt Mary Russo zich af of groteske representaties van het vrouwelijk lichaam 'positief gebruikt kunnen worden om de idealisering van vrouwelijke schoonheid te ondermijnen of om structuren van verlangen anders vorm te geven' (1994). Deze gecombineerde strategie van humor en het groteske is met veel succes ingezet in feministische kunst, zoals we hierboven hebben gezien.

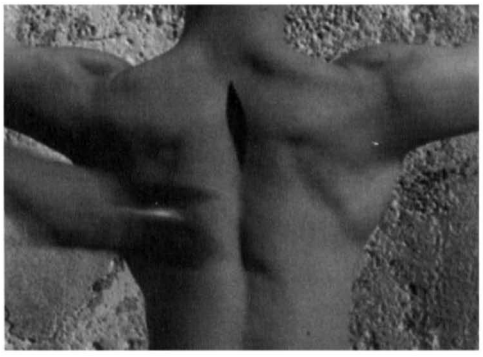
Wanneer het groteske echter sterk wordt overdreven, kan de lach omslaan in een schreeuw van afschuw. De tepels als scheermes of Dements metalen vagina zijn beelden die balanceren op een grens tussen humor en geweld, zoals ook stripverhalen in al hun absurde gewelddadigheid komisch kunnen zijn. Soms slaat het groteske om in abjectie, in 'vieze' kunst (Van Mechelen, 1997). Daar raakt de eerste tendens van humor de tweede, meer recente, tendens van abjectie in feministische kunst. Angst en afschuw voor het vrouwelijk

lichaam staan in een lange traditie in de westerse cultuur, maar kwamen in de 20e eeuw vooral tot uiting in populaire genres als de horrorfilm (Creed, 1993). Waar het in de jaren zeventig ging om een metaforische duiding om het binnenste van het vrouwelijk lichaam als bron van kennis en schoonheid te onthullen, verschuift in de jaren negentig de belangstelling van feministische kunstenaars naar het groteske en abjecte lichaam als een potentiële plek van taboedoorbreking (Betterton, 1996).

Abjecte kunst grijpt voor een deel terug op de vaak gewelddadige kunst van het surrealisme, zoals in beelden van extreem gefragmenteerde of in stukken gehakte lichamen. Mocht het in het surrealisme om vervreemding van het lichaam gaan, in de tijd van aids is het lichaam een bron van angst en afschuw geworden. Dit roept een fascinatie op voor het abjecte. Volgens Kristeva (1982) markeert het abjecte een grens tussen subject en object. De lichaamsopeningen fungeren als die grens tussen binnen en buiten; datgene wat in het lichaam opgenomen (voedsel) of uitgescheiden kan worden (kots, urine, uitwerpselen), lichamelijke vloeistoffen zoals zweet, snot, bloed, melk of pus – Kristeva stelt overigens dat sperma, als 'edel' sap, hier niet toe behoort. Het abjecte roept afschuw op omdat het de grens van het zelf in de war brengt. Om het abjecte te kunnen afscheiden van het zelf, moet het tot het radicale andere worden gemaakt. Pas dan kan het worden geabjecteerd, verdreven uit het lichaam. Omdat het echter tot het eigen lichaam heeft behoord, blijft het abjecte ook fascineren. Wie ooit een kleurenfoto met details van etensresten en kots heeft gezien van Cindy Sherman of een foto van Cornelie Tollens met kippenbouten of een garnaal op het blote lichaam of een performance heeft bijgewoond waarin Orlan zakjes verkoopt met uitgezogen vet uit haar billen, kan zich onmiddellijk voorstellen welke afschuw, maar ook fascinatie, abjecte kunst bij de kijker oproept.

Sommige kunstenaressen uiten hun fascinatie voor monsterachtige vrouwelijkheid in werken rond voedsel en oraliteit (Betterton, 1996). Anderen zijn vooral gepreoccupeerd met excessen van 'het vlees', in de vorm van geweld, fragmentatie en verwondingen. Linda Dement behoort tot deze laatste categorie. Dergelijke kunstenaressen onderzoeken in extremis de relaties tussen het materiële en het symbolische lichaam, waarbij zij zijn verwikkeld in een proces om vrouwelijke subjectiviteit op radicale wijze te deconstrueren. In de cd-roms van Dement is dit proces uitdrukkelijk in representaties gegoten. Het zijn vooral performance kunstenaressen, zoals Marina Abramović of Orlan, die een stapje verder gaan door hun eigen lichaam te (laten) pijnigen (Siebe, 1997). Zo maakt Orlan opnamen van een serie operaties om haar eigen vlees te laten openen en te bewerken. Zelf betitelt ze haar werk als 'vleselijke kunst' (*art charnel*). De bloedige taferelen in Orlans videofilms roepen bij haar optredens altijd huiver en vaak ook agressie bij de toeschouwer op (Ince, 2000). Hoewel ook





Dements werk ongemakkelijke reacties teweegbrengt bij de speler, schept de representatie een grotere afstand en brengt daarmee minder weerstand teweeg.

Cyberpunk

De relatie tussen lichaam en technologie staat centraal in het genre van de cyberpunk; de tweede traditie waarin het werk van Linda Dement te plaatsen is. De term cyberpunk komt aan het begin van de jaren tachtig in zwang als een subgenre van sciencefictionliteratuur. Scott Bukatman stelt enigszins provocerend dat de beweging al over zijn hoogtepunt heen was op het moment dat hij begon, maar cyberpunk heeft een enorme invloed gehad op de hedendaagse digitale cultuur (1993). Het begin van cyberpunk wordt meestal gesitueerd met de publicatie van een verhaal van Bruce Bethke, getiteld 'Cyberpunk' uit 1983, en *Neuromancer* van William Gibson in 1984, de sf-roman waarin hij het woord 'cyberspace' introduceerde.

Cyberpunkliteratuur staat enerzijds in een filosofisch getinte traditie van 'harde' sciencefiction met aandacht voor technologie en de maatschappelijke gevolgen ervan. Anderzijds komt cyberpunk voort uit een experimentele traditie van schrijvers uit de jaren zestig waarin sciencefiction werd vermengd met popcultuur en ervaringen met hallucinerende drugs. Gibson omschrijft cyberspace bijvoorbeeld als een 'gemeenschappelijke hallucinatie' en Timothy Leary, de goeroe van de psychedelica, roept de computer uit tot de lsd van de jaren tachtig: cyberdelica (Bukatman, 1993). Het element van drugs komt ook regelmatig voor in de digitale kunst van Linda Dement, bijvoorbeeld in het terugkerende beeld van de injectienaald, maar ook in medische verhandelingen over wat er in het lichaam gebeurt tijdens een roes. Opvallend is het hoge gehalte van *jouissance* bij drugsgebruik, terwijl seksualiteit vooral wordt bepaald door geweld en gespeend lijkt van elk genot.

De versmelting tussen mens en machine is een centrale thematiek in de cyberpunk en de postmoderne cyborg is dan ook een geliefde figuratie. In haar 'Cyborg Manifest' heeft de wetenschapsfilosofe Donna Haraway (1985) de cyborg geïntroduceerd als een politieke en theoretische figuratie voor vrouwen. De hybride cyborg figureert als een nieuw beeld voor de gefragmenteerde, heterogene subjectiviteit in het postmoderne tijdperk. Het duistere wereldbeeld van de cyberpunk lijkt slechts in de verte op Haraways utopische visie. Toch positioneert Dement zichzelf nadrukkelijk als 'cyberfeminist', samen met het eveneens Australische kunstenaarscollectief VNS Matrix.

Het cyberfeminisme is rechtstreeks geïnspireerd door Haraways visionaire essay. De cyborg, als een mens/machine-hybride, is een aantrekkelijk beeld voor kunstenaressen als Dement, omdat daarmee het traditionele subject onderuit wordt gehaald. De figuur van de cyborg vormt een uitdaging voor conventionele opvattingen over subjectiviteit als een autonome en coherente eenheid. Je zou kunnen stellen dat de hybride cyborg dat subject voor een identiteitscrisis stelt. Bukatman heeft het in dit verband over de 'terminale identiteit' van het cyberpunkgenre (1993). Met terminale identiteit doelt hij vooral op het einde van de menselijke subjectiviteit als begiftigd met rede en autonome coherentie. Het begrip 'posthuman' (letterlijk: post-menselijk) duidt dan ook op twee elementen. Ten eerste de versmelting van mens en machine; in de cyberpunk is het posthumane subject zelfs meer machine dan mens. Ten tweede de posthumanistische opvatting over menselijke subjectiviteit; dat wil zeggen dat het subject wordt begrepen als ambigu, fragmentarisch, flexibel en heterogeen.

Beide elementen zijn te herkennen in Dements werk. Het groteske van de vrouwelijke lichamen ligt voor een deel in de gedrochtelijke vermenging van vlees en metaal, van lichaam en technologie. Daarbij komt dat Dements cyborgachtige figuraties geenszins worden gekenmerkt door rede of coherentie. Daarvoor zijn de lichamen en de verhalen te zeer gefragmen-

teerd. Zo er al sprake kan zijn van vrouwelijke subjectiviteit in dergelijke versplinterde verhalen, is het geen subject dat een eenduidige identiteit heeft. Ook wordt dat subject niet gekenmerkt door een rationeel bewustzijn of superieure zelfkennis. In de cd-roms van Dement is sprake van een haast wanhopige speurtocht naar identiteit, op basis van ervaringen die hun sporen in het lichaam hebben getrokken. Ik kom hier nog op terug.

Een andere overeenkomst tussen Dements werk en de stroming van cyberpunk is de dystopische, vaak naargeestige, thematiek van een verstedelijkte toekomst. In dit wereldbeeld staat het subject volkomen machteloos tegenover de cybernetica van datasystemen die de maatschappij in hun greep houden. Het duistere toekomstbeeld van cyberpunk wordt beheerst door een postnucleair beeld van de wereld, zoals wij dat kennen uit sciencefictionfilms van de laatste decennia.[5] Deze verwoeste wereld is zowel geglobaliseerd als vercommercialiseerd. In cyberpunk komt dan ook een typische problematiek van grote steden naar voren, met illegale arbeid, drugs, prostitutie en ongeneeslijke ziekten. Dit lijkt aardig op de beschrijving die Sadie Plant geeft van Dements cd-rom *Typhoid Mary*: 'ziekte, depressie, angst, koorts, bondage, marteling, verslaving, het leven van een éénbenige, prachtig-mooie ex-hoer' (1997). Dit alles is gegoten in een 'gothic' stijl waar sombere kleuren overheersen. De digitale droom van gladde interactiviteit zoals die door digerati, internetgoeroes en dotcom-bedrijven in het leven is geroepen, wordt in de cyberpunk boosaardig tenietgedaan. Cyberpunk-auteurs en -kunstenaars laten zien dat de gebruiker niet veel te kiezen heeft, maar juist de controle verliest. In het werk van Dement wordt dit gebrek aan controle voor de speler gematerialiseerd in het willekeurige navigeren zonder structuur.

Ervaring

Hoewel Dements werk naadloos past binnen de stroming van de cyberpunk, positioneert zij zich als feminist in dit door mannelijke auteurs gedomineerde genre. De feministische invalshoek is vooral te herkennen in de kritische representaties van het lichaam en herinnering.

In Dements werk is sprake van een obsessie met het lichaam; steeds weer keert zij er haast dwangmatig naar terug. Hierin staat de ervaring van seksueel geweld centraal. Het begrip 'ervaring' is hier belangrijk. Ervaring is immers een proces waarin subjectiviteit totstandkomt. Volgens Teresa de Lauretis (1984) vormt ervaring het centrale proces in subjectwording, waardoor de relatie tussen het zelf en de ander wordt geconstrueerd. Een bepaalde ervaring van seksualiteit constitueert het vrouwelijke subject in een specifieke relatie tot de sociale werkelijkheid; seksuele ervaring 'engenders' het vrouwelijk subject (De Lauretis, 1984). Dement onderzoekt hoe een ervaring van seksueel geweld het vrouwelijk subject tot de zelfkant van de maatschappij brengt: drugs, prostitutie, gewelddadige seks, zelfmoord. De personages die Dement in haar cd-roms creëert – voor zover je van personages kunt spreken in deze gefragmenteerde beelden en teksten zonder narratieve structuur –, kunnen zich niet van hun herinneringen ontdoen omdat deze zijn verbonden met lichamelijke ervaringen. Het geweld heeft zich immers in en aan het lichaam voltrokken. Hun pijn, lichamelijk en psychisch, is wat de Beauvoir 'geleefde werkelijkheid' zou noemen.[6] De ervaring van seksueel geweld, die per definitie een hoogst individuele is en meestal in het geheim wordt ondergaan, wordt door Dement echter uit het persoonlijke vlak getrokken door de fictionele verhalen over de zelfkant op *Typhoid Mary* en *Cyberflesh Girlmonster* nadrukkelijk in te bedden in intellectuele vertogen over lichaam en identiteit. Daarmee verkrijgt het verbrokkelde verhaal een politieke dimensie die de speler in staat stelt om inzicht te krijgen in het fenomeen van seksueel geweld. Een inzicht dat de getormenteerde personages lijken te ontberen. De exploratie van de duistere zelfkant met de bijkomende verbeelding van pijn, ellende en

het gebroken lichaam is typerend voor de cyberpunktraditie. Dements neiging om obsessief naar het lichaam terug te keren, staat echter in schril contrast met de algemene tendens in cyberpunkromans en -films om het lichaam te negeren. Voor Dement is het lichaam een bron van ervaring en geleefde werkelijkheid, terwijl in cyberpunk meestal getracht wordt het lichaam te overstijgen. Het lichaam wordt gezien als een bron van pijn en ellende, Gibson heeft het in *Neuromancer* bijvoorbeeld over 'de gevangenis van het vlees' en John Barlow over 'de tirannie van het lichaam', en vormt daarom des te meer een reden om aan de lichamelijke materialiteit te ontsnappen, meestal de virtuele ruimte van cyberspace in.[7]

Veel cultuurcritici hebben gewezen op de ontlichamelijking van het menselijk subject als een belangrijk kenmerk van cyberpunk (Bukatman, 1993; Dery, 1996; Springer, 1996; en Hayles, 1999). In cyberpunkromans en -films is duidelijk een verlangen waarneembaar om het lichaam te ontkennen, en daarmee de dood als natuurlijk en onherroepelijk einde van het menselijk subject. Nieuwe technologieën fungeren op utopische wijze als het wondermiddel waarmee de posthumane mens van het hinderlijke, materiële lichaam kan worden verlost. Deze utopie is vooral gebaseerd op de aanname van een analogie tussen een computernetwerk en het menselijke zenuwstelsel. In cyberpunk worden lustig vergelijkingen getrokken tussen hardware en het lichaam, software en de hersenen, internet en de geest. De droom is de hersenen direct in te pluggen op de computer. Zintuiglijke waarneming wordt dan vervangen door digitale simulatie. De cyborg is niet langer een amalgaam van vlees en staal zoals de 'ouderwetse' Terminator of Robocop, maar mens en machine versmelten tot nieuwe vormen van 'wetware' die steeds virtueler worden.

Katherine Hayles wijst erop dat zulke analogieën metaforisch zijn. De cyberpunkvisie op het posthumane subject is volgens haar gebaseerd op een aantal vooronderstellingen. Het lichaam wordt gezien als een historisch toeval in plaats van als een biologisch gegeven. Bovendien zou dat lichaam in wezen een prothese zijn die we hebben leren hanteren, zodat het toevoegen van meer prothesen alleen maar een proces voortzet dat al begonnen was voor onze geboorte – deze visie is terug te vinden in de performances van Orlan. Tegelijkertijd wordt bewustzijn niet langer opgevat als de zetel van menselijke identiteit, maar als een bijkomstig verschijnsel van de evolutie. Tot slot zou er geen wezenlijk verschil zijn tussen lichamelijk leven en intelligente machines (Hayles, 1999). Hayles benadrukt dat het posthumane subject altijd al belichaamd is. De gewenste of gedroomde dematerialisering van het lichaam vindt niet daadwerkelijk plaats. Wel ontstaat er geleidelijk in onze cultuur een andere opvatting over subjectiviteit waarin materie en informatie niet meer in een binaire tegenstelling tegenover elkaar staan.

Dement staat anders in de cyberpunktraditie dan haar mannelijke companen; niet omdat zij vrouw is, maar omdat zij bewust een feministisch perspectief invoert over wat het betekent om vrouw te zijn en een vrouwelijk lichaam te hebben, ook in het digitale tijdperk. De lichamen die zij op haar cd-roms creëert, houden geen terugkeer in naar een pre-technologisch, 'natuurlijk', lichaam. Integendeel, de lichamen zijn zo vervormd dat ze monsterachtig zijn in hun onnatuurlijkheid. Maar belangrijker nog, de representaties van lichamen zijn doortrokken van digitale manipulaties. Scans van lichaamsdelen, foto's, filmpjes, beelden uit medische atlassen, al het materiaal is geremedieerd tot een verbrokkeld geheel waarin digitale beelden elkaar overlappen en samenvallen met tekst en geluid. De sterke mate van multimedialisering van het lichaam maakt Dements kunst tot een typisch postmodern fenomeen. Haar gefragmenteerde personages kennen de posthumane subjectiviteit die zo centraal staat in de cyberpunk.

In tegenstelling tot de tendens in cyberpunk tot nu toe, weigert Dement om het

lichaam te transcenderen of met de *Ctrl-delete* knop te verwijderen. In haar werk is het lichaam nog steeds de bron van ervaring en van geleefde werkelijkheid die de vrouwelijke identiteit vormgeeft en haar tot een sociaal subject maakt dat zich tot de ander en tot de sociale werkelijkheid verhoudt. Dit lichaam mag dan gedeconstrueerd en gefragmenteerd zijn, doortrokken van taal en technologie, maar het blijft levend vlees en als zodanig is het onderworpen aan pijn, lijden, geweld en dood. Dit fundamentele verschil, de ontkenning en dematerialisering van het lichaam tegenover de exploratie en herwaardering ervan, is vooral terug te vinden in de visie op het menselijk lichaam als de drager van individuele herinneringen.

Getuige

Ervaring wordt opgebouwd door herinneringen. De vorming van subjectiviteit kan niet plaatsvinden zonder geheugen. In de huidige cybercultuur neemt het geheugen steeds vaker een prothetische vorm aan; herinnering is niet het resultaat van persoonlijke ervaringen, maar wordt in de hersenen geïmplanteerd. Het superieure en onfeilbare geheugen van de computer vervangt het haperende, menselijke geheugen. Gibson heeft zelfs gesteld dat computers voor hem eenvoudig een metafoor zijn voor het menselijk geheugen. Volgens Dani Cavallaro vormt het geheugen dan ook een belangrijk thema in cyberpunk. De sf-romans 'transformeren radicaal ons begrip van geschiedenis en tijd, met diepgaande gevolgen voor zowel ons individuele als ons collectieve geheugen' (2000).

Deze gevolgen worden geëxploreerd in sciencefictionfilms zoals *Blade Runner*, *Johnny Mnemonic* en *The Matrix*; films waarin geheugenimplantaties aan de orde van de dag zijn.[8] In *Johnny Mnemonic* (1995) bijvoorbeeld laadt de held data van de computer in zijn hersenen, waarbij hij tijdelijk een deel van zijn geheugen uitwist, met name zijn vroegste jeugdherinneringen. In *The Matrix* (1999) leert Neo in een paar minuten een oosterse gevechtssport te beheersen door een diskette in te brengen. Iets dat normaliter eindeloos oefening vergt, kan in luttele seconden worden aangeleerd. Vaak gaat de uitwisseling tussen computergegevens en menselijke hersenen zo ver dat de personages, meestal cyborgs, in totale verwarring raken over hun eigen identiteit. De grenzen tussen mens en machine, en tussen de echte en virtuele werkelijkheid, zijn niet meer te trekken. De klassieker *Blade Runner* (1982) is één van de eerste films die met deze problematiek vérstrekkende vragen stelde over menselijke subjectiviteit.[9] Cyberpunk haalt de humanistische visie op het geheugen sterk onderuit door te laten zien dat menselijke herinneringen kenbaar noch betrouwbaar zijn. De cyberpunk kenmerkt zich volgens Cavallaro door een opvatting waarin 'het geheugen gefragmenteerd is, geschiedenis een fictionele reconstructie, en herinnering een onverifieerbare speculatie' (2000). Verleden, heden en toekomst zijn in feite allemaal even virtueel. Cavallaro's kritiek is echter dat in cyberpunk, net zo goed als in de humanistische opvatting van subjectiviteit, het geheugen nog steeds gescheiden is van het levende lichaam en van geleefde ervaring. Dit laatste is nu juist wat Dement in haar werk wél met elkaar verbindt.

Zoals we hebben gezien, zijn het lichaam, herinnering en subjectiviteit voor Linda Dement geen biologische gegevens of humanistische constructies. *Typhoid Mary*, *Cyberflesh Girlmonster* en *In My Gash* presenteren geen data die zo uit het archief kunnen worden gehaald. De fragmentatie van beelden, teksten, geluid en ook van de structuur van de cd-roms getuigt hiervan. De interactiviteit, dat wil zeggen de manier waarop de speler door de cd-rom navigeert, intensiveert de fragmentatie van de vele vertelde verhalen. Zo benadrukt Dements digitale kunst dat het geheugen vol gaten zit en dat een traumatische ervaring nooit volledig kan worden gekend of begrepen. Het geheugen, en daarmee de subjectiviteit, is verweven in een proces van herinneren en ver-

geten.[10] Dit proces is niet lineair, maar wordt gekenmerkt door herhaling, omkering, verandering en verdringing. In de non-lineaire structuur van de cd-roms herhaalt de speler in haar navigatie dezelfde processen. Immers, anders dan in de lineaire structuur van roman of film, dwingt het medium van de cd-rom de speler om stappen te herhalen, om te keren, op schreden terug te komen, steeds van koers te veranderen. En welke speler kent niet de frustrerende ervaring ooit iets gezien te hebben in een computerspel, maar dat specifieke element niet meer terug te kunnen vinden?[11] In een virtuoos spel onttrekt Dement als het ware subjectieve herinneringen aan het binaire megageheugen van de computer.



De postmoderne constructie van het geheugen is als een chaos van virtuele flarden, relatief en voor een deel zelfs fictioneel. Dit neemt niet weg dat Dement de herinneringen wel degelijk koppelt aan het lichaam en aan geleefde ervaring. Voor Dement blijven ervaring van en herinnering aan seksueel geweld altijd belichaamd. Wat zij in haar kunst onderzoekt, is in hoeverre 'het vlees herinneringen aan het verleden vasthoudt'.[12] Die herinneringen zijn traumatisch. Het is vooral op *In My Gash* dat Dement de figuraties van een trauma probeert vorm te geven. Haar daad van herinneren is een 'her-werking', die zowel een vormgeving als een transformatie inhoudt. Het centrale beeld voor dat trauma, incest, is een virtuele wond in de vorm van de monsterlijke vagina. Door dit beeld te introduceren als de 'hot spot'[12], het verborgen element dat interactief oplicht als de speler er met de muis overheen gaat, bewerkstelligt Dement twee dingen. Ten eerste keert zij hiermee terug naar de oorspronkelijke betekenis van het woord 'trauma': een lichamelijke verwonding. Pas met Freud zou het begrip trauma vooral worden begrepen als een verwonding van de geest (Caruth, 1996). Door de lichamelijke plaats van het trauma visueel te presenteren, wordt het trauma van seksueel geweld niet alleen als een geestelijk lijden, maar ook als de oorspronkelijke lichamelijke gebeurtenis neergezet.

Ten tweede wordt de speler in de navigatie van de cd-rom gedwongen om steeds terug te keren naar de vagina's als hot spots. De speler herhaalt zo het trauma dat wordt gerepresenteerd. Hier maakt Dement gebruik van de interactieve mogelijkheden van een digitaal medium als de cd-rom. In het geval van een analoge representatie van het lichaam, zoals in fotografie of film, kan de toeschouwer niet voorbij de tweedimensionaliteit van het beeld bewegen. De toeschouwer staat altijd aan deze kant van de representatie en heeft geen toegang tot de ruimte van het gerepresenteerde. In digitale media daarentegen, kan de speler de ruimte van de representatie betreden door zelf te navigeren. Dement gebruikt deze mogelijkheid door de speler te nopen om door het mishandelde lichaam te navigeren; het binnenste van de 'Lying Ugly Mess Bitch'. In *In My Gash* moet de speler de gemartelde vagina binnen om de cd-rom te starten. De vagina is het punt waar de speler telkens naar terugkeert tijdens het spelen om in andere delen van het kunstwerk terecht te komen.

Dit is een interessant punt, omdat het de letterlijke on-voorstel-baarheid van seksueel geweld doorbreekt. Seksueel geweld voltrekt zich aan en in het vrouwelijk lichaam, en kan daarom niet als zodanig worden waargenomen door derden. Dement speelt met de ruimtelijkheid van het lichaam; het is er voor de speler om binnen te dringen. De speler is op die manier min of meer gedwongen om de gewelddadige handeling te herhalen die aan de oorsprong van het trauma van seksueel geweld ligt. Dit maakt de speler van deze cd-roms een sterk betrokken figuur, ver verwijderd van de voyeuristische toeschouwer die we kennen uit analoge visuele kunstvormen. En ook mijlen ver weg van de gedroomde virtualisering van het lichaam zoals die in cyberpunkromans en -films zo vaak wordt voorgesteld. In Dements cyberpunkkunst beweegt de 'hands on'-interactiviteit de speler voorbij een simpele klik op de muis. Bij *In My Gash* wordt de speler een getuige van een misdaad die zelden getuigen kent, omdat seksueel misbruik zich meestal afspeelt in de privé-sfeer. Het beeld van de vagina fungeert als het zwarte gat van wanhoop waarin de speler steeds weer verdwijnt. Daarmee nodigt Dement de speler als het ware uit om de traumatische ervaring te delen. De speler bevindt zich, als getuige, *in her gash*.

Tot slot kom ik terug op de vraag die ik aan het begin van dit artikel stelde: schept de cd-rom als relatief nieuw medium mogelijkheden om het vrouwelijk lichaam en subjectiviteit anders te representeren, vooral in relatie tot herinneringen aan het trauma van seksueel geweld? Het zou van technologisch determinisme getuigen om er zonder meer van uit te gaan dat een nieuw medium ook nieuwe verhalen en representaties voortbrengt. Hoogstens kan een nieuwe technologie verrassende wendingen geven aan een al dan niet bekend verhaal. Linda Dement heeft naar mijn mening de nieuwe mogelijkheden van digitale vormgeving uitgebuit om een feministische visie op een innovatieve wijze neer te zetten. De vernieuwing zit in het fragmentarische karakter van het multimedium. Het labyrintische mozaïek van beelden, teksten en geluiden presenteert vrouwelijke subjectiviteit als hybride, meervoudig en dubbelzinnig. De vermenging van lichaam en technologie versterkt deze posthumane visie op het subject. Daarnaast vervaagt de hiërarchische relatie tussen kunstenaar en speler. De interactiviteit maakt de speler tot een hybride en meervoudig subject dat zelf de dubbelzinnige hypertekst bepaalt van wat zij ziet, leest en hoort. Misschien is wel het belangrijkste dat de speler door deze interactiviteit geëngageerd raakt bij de digitale verbeelding van seksueel geweld.

Noten

1. Hoewel het woord 'speler' misschien te veel aan computerspellen doet denken, vind ik het toch beter dan 'lezer' of 'toeschouwer', omdat het woord een grotere interactiviteit aanduidt.
2. Dit was aanvankelijk in mijn onderzoek ook een probleem voor de analyse; ik wist nooit of ik alles aan de cd-roms had onderzocht. De cd-roms zijn voor Macintosh gemaakt en om die reden heb ik Linda Dement verzocht voor een gastcollege in Nederland de cd-roms voor Windows geschikt te maken. Op dit pc-format is de inhoud van de cd-rom op een lijst ondergebracht, waardoor ik in staat was om alles systematisch te bekijken. Het bleek inderdaad dat ik lang niet alles had gezien op de Mac-versies.
3. Persoonlijke mededeling van Dement aan de auteur.
4. 'Gash' betekent volgens de Van Dale onder andere: 'gapende/diepe wonde, fikse snede' en '(vulg.) kut > gleuf, stuk'.
5. Bijvoorbeeld de *Terminator*-films, *Blade Runner*, *Johnny Mnemonic* of *Strange Days*; films die ook wel 'tech noir' zijn genoemd vanwege hun combinatie van hightech- en 'noir'-elementen uit de zwaarmoedige detectivefilms van de jaren veertig en vijftig. De vormgeving van de sf-films is uitgesproken donker en somber.
6. 'Geleefde werkelijkheid' is de titel van het tweede deel van *De tweede sekse* (1982; oorspr. 1949).
7. Dit verlangen naar transcendentie heb ik nader uitgewerkt in mijn artikel 'De virtuele matrix. Het lichaam in cyberpunkfilms' (2000).

8. Zie over dit aspect van het geheugen ook het artikel van Mischa Peters in dit nummer.
9. Zie voor een boeiende analyse van de problematiek van identiteit in relatie tot geheugen, Silverman (1991).
10. Ik dank Wouter Weijers voor onze discussies over het geheugen.
11. Het is waarschijnlijk dat kunstzinnige cd-roms hierin de speler veel meer frustreren dan commerciële computergames.
12. Persoonlijke mededeling van Dement aan de auteur.
13. Hoewel 'hot spot' een technisch begrip is in computergames, krijgt het in deze context wel een bijzonder wrange betekenis.

Literatuur

Betterton, R. (1996). *An intimate distance. Women, artists and the body.* London: Routledge.

Braidotti, R. (1996). 'Signs of wonder and traces of doubt. On teratology and embodied differences'. In N. Lykke & R. Braidotti (Eds.), *Between monsters, goddesses and cyborgs. Feminist confrontations with science, medicine and cyberspace* (pp. 135-152). London: Zed Books.

Bukatman, S. (1993). *Terminal identity. The virtual subject in postmodern sciencefiction.* Durham & London: Duke University Press.

Caruth, C. (1996). *Unclaimed experience. Trauma, narrative, and history.* Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Cavallaro, D. (2000). *Cyberpunk and cyberculture. Sciencefiction and the work of William Gibson.* London: The Athlone Press.

Creed, B. (1993). *The monstrous-feminine. Film, feminism, psychoanalysis.* London: Routledge.

Dery, M. (1996). *Escape velocity. Cyberculture at the end of the century.* New York: Grove Press.

Haraway, D. (1985). 'A manifesto for cyborgs: science, technology, and socialist feminism in the 1980s'. Herdrukt in D. Haraway (1991). *Simians, cyborgs, and women. The reinvention of nature* (pp. 149-181). London: Free Association Books. Nederlandse vertaling (1994): *Een cyborg manifest.* Amsterdam: De Balie.

Hayles, K. (1999). *How we became posthuman. Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics.* Chicago: University of Chicago Press.

Ince, K. (2000). *Orlan. Millennial female.* Oxford: Berg.

Isaak, J.A. (1996). *Feminism and contemporary art. The revolutionary power of women's laughter.* London: Routledge.

Kristeva, J. (1980). *Desire in language.* New York: Columbia University Press.

Kristeva, J. (1982). *Powers of horror. An essay on abjection.* New York: Columbia University Press.

Lauretis, T. de (1984). *Alice doesn't. Feminism, semiotics, cinema.* Bloomington: Indiana University Press.

Mechelen, M. van (1997). 'De macht van de huiver. Filosofische debatten over "vieze" kunst'. *Lover* (9) 2: 8-13.

Nabakowski, G., Sander, H. & Gorsen, P. (Eds.) (1980). *Frauen in der Kunst. Band 1 en 2.* Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.

Plant, S. (1997). *Zeros and ones. Digital women and the new technoculture.* New York: Doubleday.

Russo, M., (1994). *The female grotesque. Risk, excess and modernity.* London: Routledge.

Siebe, L. (1997). 'Confrontatie met het weerzinwekkende. De performances van Marina Abramóvić. *Lover* (9) 2: 14-16.

Silverman, K. (1991). 'Back to the future'. *Camera Obscura* 27, 109-132

Smelik, A. (2000). 'De virtuele matrix. Het lichaam in cyberpunkfilms.' *Tijdschrift voor Genderstudies*, jrg 3, nr 4, 4-12.

Springer, C. (1996). *Electronic eros. Bodies and desire in the postindustrial age.* Austin: University of Texas Press.

Beeldmateriaal

Afbeelding pagina 72 uit Linda Dement, *Cyberflesh Girlmonster,* 1995.

Overige afbeeldingen uit Linda Dement, *In my gash,* 1999.