

# Inhoud

## Digitale verbeelding

Gastredactie: Anneke Smelik en Berteke Waaldijk

2 Redactioneel

## Interview

- 6 Een alternatieve geografie van gender en globalisering. Een interview met media-kunstenares Ursula Biemann  
*Ingrid Hoofd*

## Artikelen

- 15 De visualiteit van internet en satelliet. Een analyse van 'de Digitale Aarde'  
*Lisa Parks*
- 30 Van Rambosperma naar koningin Eicel. Twee filmversies van de menselijke voortplanting van wetenschapsfotograaf Lennart Nilsson  
*Mette Bryld en Nina Lykke*
- 43 Wereldtentoonstellingen en het World Wide Web. Een historische vergelijking  
*Berteke Waaldijk*
- 61 Dromen van transcendentie. Het technologische lichaam in cyberpunk en populaire wetenschap  
*Mischa Peters*
- 71 Herinnering en trauma in de cyberpunk cd-roms van Linda Dement  
*Anneke Smelik*

## Recensie

- 83 Is a thing of beauty a joy for ever? Beroering omtrent denken over cultuur  
Jan Baetens & Ginette Verstraete (red.), Cultural Studies. Een inleiding  
*Anke Gilleir*

89 IIAV Databank Onderzoek Vrouwenstudies

94 Summaries

96 Gegevens van de auteurs

# 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.<sup>1</sup> 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.<sup>2</sup> 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 scheidt 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 monstreuze beelden van menselijk vlees en

de grafische beelden van geweld gaan vergezeld van geluiden van gezucht, gekreun, scheurende kleren, ritsen, zweepen, 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, fictieel. 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'.<sup>3</sup> 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') 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 opgehouden door martelinstumenten. 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 opengereken 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 lichamelijke en seksualiteit doorbrak taboes, zoals het taboe op de masturbatie 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 kunstenaar 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, dartelevingers 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 carnivaleske, als een ondermijning van de gevestigde autoriteiten (Isaak, 1996). De lach die het carnivaleske 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 scheermessen 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 20<sup>e</sup> 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 Cornelia 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 geïnteresseerd 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 verwickeld 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 tafereelen in Orlans videofilms roepen bij haar optredens altijd huiver en vaak ook agressie bij de toeschouwer op (Ince, 2000). Hoewel ook



