

(d)

LA FANTASÍA CIBERFEMINISTA SOBRE EL PLACER DEL CYBORG¹

YVONNE VOLKART

Mitología

“El clítoris es una línea directa a la matriz” escribía el grupo de artistas australiano VNS Matrix en su *Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century* (1991).² Desde entonces, esta frase ha sido citada frecuentemente, en especial por la teórica de la cultura Sadie Plant, quien también reclama haber acuñado el término ciberfeminismo en las mismas fechas.³ Plant afirma que esta línea “se refiere tanto al útero –*matrix* es el término latino y *hystera* el término griego– como a las redes abstractas de comunicación a las que progresivamente nos vamos conectando” (Plant, 1997: 59). Más importante es, me parece, que esta frase no sólo conecta directamente el cuerpo femenino y el llamado ciberespacio “inmaterial” –una asociación en que los autores ciberpunks ya sugirieron adoptando el término *matrix* de internet– sino que irónicamente juega con la connotación de un ciberespacio femenino proponiendo los genitales femeninos como la entrada a este nuevo sistema de comunicación digital. Este gesto puede ser entendido como una re-corporeización, re-encarnación y re-sexualización que ha sido concebida como un puro dato,⁴ o puede ser vista como una línea directa al feminismo de los 70 y su larga lucha por la valoración del placer del clítoris, o incluso puede ser (mal)interpretada como un determinismo biológico.

¹ Artículo incluido en: Reiche, Claudia y Kuni, Verena, (2004), *Cyberfeminism. Next Protocols*, Autonomedia, New York. Otro aspecto, esto es, el papel de los métodos ciberfeministas para construir la subjetividad del *cyborg*, ha sido desarrollado por Volkart (2002) en Reiche & Sick (2002). Traducción de Isabel Clúa.

² El texto íntegro se puede encontrar en:
<http://www.obn.org/reading_room/manifestos/html/cyberfeminist.html>

³ El texto “Feminisations: Reflections on Women and Virtual Reality”, de Sadie Plant utiliza esta frase como epígrafe. Véase Plant en Hershman Leesonn (1996).

⁴ Le debo a Diane Ludin y Ricardo Domínguez el término “re-encarnación (de las redes)”. Véase más adelante la discusión sobre el proyecto de Diane Ludin, Agnes Trocchi y Francesca da Rimini: *Identity Runners: Re_flesh the body*.

A diferencia de los principios del feminismo de los 70, I@s ciberfeminist@s reivindican “un entusiasmo ilimitado por las nuevas herramientas de la tecnología” (Pierce, 1998:10). Es típico que cada vez que el ciberfeminismo aparece, se mencione la tecnofobia del feminismo de los 70. Es importante señalar, en cualquier caso, que en ese momento hubo feministas, aunque pocas, que creyeron firmemente en el impacto liberador de la nueva tecnología. Por ejemplo, las tecnologías de la reproducción fueron percibidas como tecnologías con un gran potencial emancipador y las mujeres artistas y “performers” de los 70 descubrieron en la cámara de vídeo un nuevo instrumento para documentar la vida cotidiana y para crear. En otras palabras: el placer sexual y, parcialmente, las tecnologías siempre han sido contempladas como factores liberadores en el feminismo. Entonces, ¿qué hay de nuevo en el ciberfeminismo además de su nueva terminología?

El punto de partida del ciberfeminismo es la creencia en lo que llamaré “el giro digital”.⁵ Aunque el giro digital no elimina los viejos medios de comunicación, tiene un efecto en todos ellos, esto es, los medios ya no son lo que eran. Es la creencia en que las nuevas tecnologías tienen un enorme impacto en nuestras vidas, que dan forma a la sociedad moderna, la economía, los cuerpos, el género, la identidad, la subjetividad, más allá de la idea foucaultiana de biopolítica, como Donna Haraway exponía en su *Cyborg Manifesto* (Haraway, 1991).⁶ En mi opinión, es este manifiesto y su impacto lo que marca el paso del feminismo al ciberfeminismo. Haraway propone en este texto clave la nueva e “irónica” configuración del *cyborg* como un híbrido de máquina y ser humano, como un organismo cibernético y ve este *cyborg* como un síntoma de las nuevas condiciones en un mundo tecnológico, así como “un irónico mito político” (Haraway, 1995: 251) para la emancipación femenina. Su texto es “un canto al *placer* en la confusión de las fronteras” (Haraway, 1995: 254) incorporado por el *cyborg*. Y esta es la diferencia crucial: mientras el feminismo reclamaba la apropiación de las nuevas tecnologías como instrumentos para la liberación de la mujer, el ciberfeminismo promueve la idea de convertirse en *cyborg* y, al mismo tiempo, los placeres que se derivan de ello.⁷ Dicho de otro modo: las tecnologías ya no se perciben como instrumentos de liberación al margen del cuerpo, lo que ocurre es que el cuerpo y la tecnología se mezclan. El medio de placer y de liberación es el concepto de cuerpo tecnológico y no el instrumento tecnológico en sí mismo. En el ciberfeminismo, la ideología utópica de la liberación de la mujer está situada en el cuerpo y en el género,

⁵ Acuño este término de manera superficial y me gustaría usarlo de un modo asociativo más que con el ánimo de teorizar, como ha ocurrido con el “giro lingüístico” y el “giro pictórico”. En cualquier caso, refiriéndome a estos conceptos, al hablar de “giro digital” quiero reclamar que esta es la condición fundamental de los códigos actuales.

⁶ La versión *on-line* puede encontrarse en:
<http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>.

⁷ Sobre la importancia del placer para I@s ciberfeminist@s, ver Aristarkhova (1999) y Braidotti (2004).

pero este cuerpo ya no es lo que se había pensado como cuerpo. Ni tampoco es un nuevo cuerpo en el sentido en que la ideología militar *cyborg* lo quiere.⁸ Es un cuerpo concebido como un cuerpo sintomático, más allá de “otras seducciones propias de la totalidad orgánica, mediante una apropiación final de todos los poderes de las partes en favor de una unidad mayor”, tal y como escribe Haraway (1995: 255).

Siempre he imaginado al *cyborg*, particularmente al de Haraway –en una figuración temprana y a grandes rasgos– como una niña traviesa y desobediente, sin edad. En el momento en que escribió el *Manifiesto for Cyborgs*, la propia Haraway pensó en una chica rebelde (Haraway, 1991). Mientras que Haraway habla del *cyborg* como una “joven policroma”, yo sugiero que el *cyborg* ciberfeminista es “widerspensting”. Este término, difícil de traducir, quiere decir, aproximadamente, rebelde, indómito, terco. Normalmente, este término alemán se usa en la traducción a esta lengua de la comedia shakesperiana *La fierecilla domada*, y es un término que nunca se usa para describir a hombres. “Rebelde, es aquello que no obedece, lo que no puede ser enderezado o puesto en su lugar. Un estúpido mechón de pelo o un inoportuno pliegue que sólo pueden ser dominados de alguna manera especial, con un despliegue de técnica o de desinterés. O con sentido del humor. Algo es rebelde. La rebeldía tiene una dimensión física, erótica. Sea deseada o no, en el término resuena lo que durante siglos ha señalado una cualidad femenina: falta de conocimiento, inconsciencia y obstinación. Una desobediencia infantil, casi conmovedora, que se concibe a sí misma como inmóvil y rígida. En cualquier caso, es también una desobediencia sin objetivo, improvisada, anárquica, algo que no puede ser tolerado durante mucho tiempo por el orden existente. Todas las medidas tomadas contra la ‘rebeldía’ basan su legitimidad en este fenómeno. La rebeldía es amenazada con la idea de ser rota por la violencia o el desinterés. Incluso la risa puede matarla si fracasa al reconocerle su motivación seria”⁹. Estos comentarios sobre la dimensión erótica-física-femenina de la rebeldía definen precisamente lo que me llevó a usar la palabra una vez más en el contexto de las fantasías ciberfeministas. La rebeldía se asocia con la “feminidad” o la histeria en todas sus manifestaciones, manteniendo un equilibrio entre la atribución (patriarcal) y la articulación que el propio feminismo hace. La idea de que la rebeldía es inconsciente o incluso casi genéticamente determinada –porque la resistencia es vista como algo localizado en el cuerpo mismo y porque inicialmente desafía la discursividad– puede ser y ha sido adoptada para encarnar las cuestiones feministas.

⁸ Claudia Reiche escribe: “Pero qué hacer <if> el ciberfeminismo olvida audazmente la clásica, revolucionaria (<and> terrorista) demanda de la (auto)creación de un “nuevo ser humano?” (Reiche & Sick, 2002).

⁹ Esto es lo que la historiadora del arte Ute Vorkoeper escribió a propósito de la exposición “Widerspenstige Praktiken im Zeitalter von Bio- und Informationstechnologien”, de la que yo misma fui comisaria (primavera-verano de 2000). Véase la versión *online*: <<http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/sa/3556/1.html>>

Naturalmente, el cuerpo como lugar en el que ocurren la opresión y la liberación, fue también un aspecto importante en el discurso de los primeros feminismos. En cualquier caso, la cuestión de disfrutar el desvanecimiento progresivo de los límites entre mujer y máquina, tomando tal fenómeno como un “momento utópico” (Martha Rosler), nunca antes estuvo en juego. En el feminismo, la mujer máquina y el fetiche tecnológico fueron percibidos claramente como una fantasía masculina que podía haber sido re-apropiada y deconstruida.¹⁰ Pero el hecho de ocupar la fantasía *cyborg*, militar y tecnodeterminista, y subvertirla de acuerdo a los deseos, múltiples deseos, de las mujeres es un nuevo fenómeno que es también una materia fundamental del ciberfeminismo. Sólo la condición híbrida del *cyborg* permite las condiciones para posibles actos de liberación, que ahora adoptan la forma de varias alianzas y redes insertas en una comunidad cambiante, más que como una lucha contra enemigos específicos. En esta concepción, la resistencia descansa en la no-materialidad del mismo cuerpo y no en la idea de luchas por la emancipación. Si seguimos el razonamiento cibernético de Sadie Plant, es incluso bastante irrelevante si las mujeres son conscientes de haber sido —como ella afirma— los seres ocultos que inventan, desarrollan y adoptan la información. Para ella, el hecho de que las mujeres estén implicadas en las formas primigenias de tecnología de la información y su desarrollo de la desterritorialización es lo que verdaderamente cuenta. Desde su perspectiva, las mujeres son mucho más cruciales como nodos y agentes que como sujetos políticos.¹¹ La línea de VNS Matrix que mencionaba al principio, y por extenso, su *Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century*, que acaba con la frase: “Somos el coño futuro” muestra exactamente lo que es la sintomatología de un cuerpo marcado por el género [gendered] mezclado con la nueva tecnología, lo que constituye el asunto del feminismo futuro. Enfatizando el impulso de la

¹⁰ El videoclip “Technology Transformation: Wonder Woman” (1978), de Dara Birnbaum, por ejemplo, deconstruye la superheroína “Wonder Woman” de la serie de televisión homónima, mostrando que la fuerte y armada Wonder Woman está encarnando una fantasía masculina. Con la perspectiva ciberfeminista actual, en cualquier caso, podemos interpretar el clip como una fantasía feminista de transgresión femenina. Las feministas de los 70 se apropiaron de Wonder Woman y la recodificaron como “su” mito de liberación también, y su condición *cyborg* no fue tenida en cuenta. Sobre este asunto, véase el catálogo de la exposición: *Dara Birnbaum* (1995).

¹¹ En mi opinión, Sadie Plant desarrolla un mito demasiado lineal/no-lineal y rizomático de Ada Lovelace y la implicación de las mujeres en las telecomunicaciones y no consigue romper esa linealidad. Con el film *Conceiving Ada*, también Lynn Hershman reconstruyó el mito de Ada Lovelace como la primera programadora, y el mito de las mujeres y su estrecha relación con las matemáticas y la programación de computadoras. Una especie de renacimiento en nuestro tiempo daría a Ada Lovelace una oportunidad para trabajar mejor que la que tuvo en su tiempo. Como Plant, Hershman crea una pieza ficcional refiriéndose a la “auténtica” historia, borrando así los límites entre la realidad y la ficción. Esta relectura ficcional y la reelaboración de la vida de una mujer creativa en el pasado y la reflexión sobre lo que podría haber ocurrido si las condiciones de su época no hubieran sido tan sexistas, ha sido siempre una estrategia feminista muy importante: la estrategia del “como si”, mezclando los campos tradicionalmente separados de la ciencia y la ficción. Pero también el film de Hershman parece ser demasiado monolítico en su historia del *empowerment* femenino. Este asunto será discutido ampliamente en mi próxima tesis doctoral.

creación de redes y el aspecto de las mujeres como agentes de la utopía en la época de la tecnología de la información, Verena Kuni titula sus "Pensamientos sobre estética y política del ciberfeminismo" como "The Future is Femail"¹² (Kuni, 1998).

En cualquier caso, la idea de una forma de ser *cyborg* no es exclusiva del ciberfeminismo; es la creencia dominante desde el ciberpunk (que fue concebido en la misma época que *A Cyborg Manifesto*) y la idea de lo "Post-Humano".¹³ Otro precedente es la mujer mecánica y castradora que ha sido negociada a principios del siglo XX, especialmente en el Dadaísmo y el Surrealismo. Como he mencionado antes, a diferencia del ciberfeminismo, que es utópico e irónico, muchas de estas reflexiones son pesimistas, apocalípticas, cónicas o tecnolibertarias.¹⁴ A pesar de que I@s ciberfeministas creen en lo que he llamado "el giro digital", no quisiera hablar de tecnodeterminismo. Más bien I@s agentes *cyborg* del ciberfeminismo son síntomas encarnados, y significantes de un tiempo que es entendido como invasor y mutante.¹⁵

Las estrategias de ironía, parodia y apropiación de las obscenidades sexuales que utiliza VNS Matrix, nos recuerdan a las estrategias que emplearon las Riots Girls, que fueron bien conocidas a principios de los 90s. Buscando "representaciones afirmativas de las mujeres" Rosi Braidotti se refiere a las estrategias de "violencia simbólica" que utilizan las Riot Girls. Señalando a Judith Butler y Luce Irigaray, Braidotti enfatiza la importancia de la parodia y la ironía como métodos de "una filosofía como sí" (Braidotti, 1997: 126/127).¹⁶ Es interesante ver los intentos de Braidotti para establecer

¹² N. de la T.: El título de Kuni es un juego de palabras intraducible, que usa la similitud entre "female" (femenino) y "e-mail" (correo electrónico) para construir un neologismo que incluye los campos semánticos de ambas.

¹³ Estoy pensando específicamente en la exposición *Post-Human* (1992), organizada por Jeffrey Deich. Esta exposición itinerante se presentaba como el principio de un discurso extensivo en las artes sobre la importancia de las nuevas tecnologías y biotecnologías en la construcción y producción de nuevos cuerpos e identidades. Más que la propia exposición, el catálogo fue un interesante ejemplo de ideología libertaria, evolucionista y tecnodeterminada del posthumanismo, en el sentido que señala esta frase: "Con la tecnología correcta, puedes cambiar". El término posthumano, a pesar de que no era nuevo, se convirtió en una palabra clave para muchas teóricas feministas como Braidotti (2004), Halberstam & Livingston (1995) y Hayles (1999)

¹⁴ Ver mi texto *Infobiobodies*, incluido en Sollfrank (1999); también disponible en: <http://www.obn.org>

¹⁵ Excedería el propósito de este artículo, pero podríamos preguntarnos y discutir si el ciberfeminismo, como otros muchos techno-discursos, no sobrestima, en términos generales, el impacto de las tecnologías.

¹⁶ Braidotti también señala: "Me parece que el aspecto estimulante de la práctica teórica y política del "como sí" es su potencial para ofrecer, mediante sucesivas repeticiones y estrategias miméticas, espacios donde es posible engendrar formas de agencia feminista. [...] La ironía es una dosis de desprestigio aplicada sistemáticamente; una interminable provocación; la saludable deflación de una retórica demasiado caldeada" (Braidotti, 2004: 115 y 117). Véase también Braidotti (2000: 35), donde afirma: "En suma, no es la parodia lo que habrá de dar muerte a la postura falocéntrica, sino más bien el vacío de poder que la política paródica puede llegar a engendrar".

estrategias miméticas como ciberfeministas, aunque claramente no son exclusivas del ciberfeminismo. Es más bien una especie de estrategia sintomática, marcada por el género y centrada en el cuerpo, que tiene una fuerte tradición dentro del feminismo, como ocurre con la re-valoración de las histéricas que llevan a cabo Irigaray y otras, o la idea de performatividad del género desarrollada por Butler, más que una referencia a la virtualidad y el discurso de la tecnología.

A diferencia del ciberpunk y otras tecno-narrativas, el ciberfeminismo está comprometido con una política postfeminista de auto-restitución que va más allá de los simples principios de identidad. Aquí, la identidad es un concepto expandido que describe un juego relacional entre muchos agentes e identidades, la identidad entendida como algo fracturado, escindido, fluido y móvil. El "irónico mito político" del *cyborg* es la primera formulación de este nuevo tipo de política de la identidad, la que confunde ficción y realidad: "Haraway, en cambio, nos invita a pensar en una comunidad construida sobre la base de un fundamento comunmente compartido de figuras de dicción colectivas o de mitos fundacionales. Estos mitos, que son también instrumentos deliberados para intervenir en la realidad, son figuraciones por cuanto ejercen un impacto en nuestra imaginación, pero también son formas de conocimiento situadas. En otras palabras, el feminismo tiene que ver con sentar bases, con fundamentos y con mitos políticos (Braidotti, 2000: 124). Braidotti (y Haraway) insisten en la idea de que una fantasía común y compartida puede tener un impacto social y político, dando capacidad a las personas (y a las mujeres) para crear espacios reales y simbólicos de agentividad. Y ciertamente, suscribo la idea de que el espacio real e imaginario es altamente productivo en nuestras vidas cotidianas y, en particular, en su dimensión política y social. Finalmente, es la identificación y sus efectos en la creación de vida lo que está en juego. En cualquier caso, difícilmente ninguna de estas teóricas, incluyéndome a mí, trazan el proceso político inverso, es decir, el impacto político en los espacios y gestos simbólicos. Parece ser simplemente una cuestión de fe y no de método científico y, particularmente en el campo de la crítica de la cultura, estas conexiones parecen casi imposibles de trazar.

Del mismo modo que describo el "conocimiento de mitos fundacionales" como algo crucial, me gustaría describir unos pocos personajes femeninos que actúan en diferentes proyectos mediáticos contemporáneos y situarlos en su contexto teórico y literario. Analizando diversas figuraciones de las transgresoras, rebeldes y alegres mujeres *cyborgs*, me inscribo en la estela de continuidad del mito ciberfeminista del placer del *cyborg*. Mi interés se centrará en el contenido y significado de estas figuraciones más que en los aspectos técnicos y mediáticos de los trabajos artísticos. Teniendo en cuenta que el término ciberfeminismo es un término altamente especulativo y mítico, con un significado vago y difuminado y una circulación infecciosa, examinaré los aspectos del placer del *cyborg* y también sus contextos, que no siempre son directamente reconocidos por sus protagonistas (autoras, teóricas, artistas, programadoras, etc.) como estrictamente ciberfeministas.

Ser como un monstruo

En su proyecto en la red *Involuntary Reception*, Kristin Lucas crea un tipo de mentalidad *hacker* femenina.¹⁷ La propia Lucas interpreta a una mujer que habla a la cámara sobre sí misma y sobre su vida y sobre cómo su propio cuerpo está rodeado por un enorme campo electromagnético (EPF). En términos palpables, el campo se visualiza mediante la aparición intermitente de rayas dentadas en constante movimiento y su cuerpo está rodeado por una especie de halo que delinea el campo de fuerza. En cualquier lugar en el que ella aparece, causa perturbaciones e interferencias en los equipos electrónicos, y en consecuencia no puede ir a ninguna parte sin transtornar actividades o destruir cosas. Aún así, puede pasar desapercibida y moverse tranquilamente, sea en espacios vacíos, sea entre la multitud, porque siempre pasa algo y acaba desvaneciéndose entre la muchedumbre. Lucas explica cómo involuntariamente mató a su querido gato y a una persona que llevaba marcapasos. Como no puede controlar su campo magnético, es un peligro para cualquiera susceptible a ello. Más aún, tiene miedo de nadar en el agua: “La parte más aterradora es que no puedo predecir lo que haré... soy como un monstruo, no sé”. Es su cuerpo, mutado de alguna manera, el que hace todas esas cosas mientras ella intenta ser una chica normal y agradable que rechaza ser contratada para ejecutar “actos terroristas” como borrar deliberadamente discos duros. Debido a su fuerte campo magnético, no puede ser grabada con medios electrónicos pues todos los datos son rápidamente borrados otra vez. Esto le otorga cierto grado de privacidad que, en realidad, es difícil de conseguir porque siempre es percibida en sentido negativo o es perseguida por gente que quiere explorar su extraño cuerpo. Incluso durante algún tiempo es sometida a la constante vigilancia del FBI y la CIA. Ella interpreta el síntoma generado por una sociedad completamente impregnada de tecnología y absolutamente controladora, en la que todos los rastros pueden ser grabados y descodificados, el valor del cuerpo está únicamente basado en su función de portador de información, la protección de datos y la criptografía son asuntos políticos, la privacidad no puede ser garantizada y el amor y la intimidad son escasos. La protagonista de Lucas es un superhéroe femenino y una reconocida especialista que busca refugio en su invisibilidad. Su propio cuerpo media y pervierte las ideologías y condiciones de nuestro tiempo y disfruta de esa condición híbrida: “Yo soy mi propia sub-cultura”. Sólo podemos conocer sus habilidades mediante su narrativa interrumpida que es, muchas veces, confusa y altamente contradictoria. Sus orígenes parecen míticos, todo lo

¹⁷ Aquí me refiero a una de las primeras versiones de este proyecto. Se trata de un “livestream” mostrado en el marco de las exposiciones *Tenacity* (New York) and *Widerspenstige Praktiken* (Zürich) y que Lucas exhibió también en la red, en el sitio www.involuntary.org. En una versión posterior, lo desarrolló como una doble proyección en DVD en la que ella misma estaba duplicada. La autora mostró esta pieza en el marco del espectáculo *Body as Byte. The Body as information flow* que dirigí en la primavera del 2001 en el Kunstmuseum Luzern. Sobre este y otros proyectos de dirección ver: <http://www.xcult.org/volkart>.

que ella puede decir sobre este punto es que está rodeado por muchos rumores y que siempre ha existido un gran amor entre ella y sus padres que, presumiblemente no son sus padres biológicos. No transmite ningún mensaje sobre cómo mejorar el mundo. Su rebeldía dimana de su incapacidad para ser algo diferente de lo que es, algo que constantemente choca con su entorno y, en consecuencia, dimana también de la manera en la que está "biológicamente determinada". Este biologismo está irónicamente refractado por su naturaleza *cyborg* que, obviamente, ha perdido toda su naturalidad. Su cuerpo es un riesgo para su entorno hasta el punto de que los efectos de la tecnología son, de alguna manera, duplicados y reforzados por su cuerpo de tal manera que ya no son soportables, porque son incontrolados e incontrolables y emanan de un individuo al margen del aparato dominante de poder.

Guerra biológica

El personaje *White Trash Girl* de la serie del mismo título (1995-97), creada por la videoartista estadounidense Jennifer Reeder es una magnífica y verdadera encarnación de la basura de nuestra época. Como Lucas, la artista interpreta a la protagonista; su nombre deriva de la expresión abusiva que designa a las clases bajas blancas. La secuencia previa a los títulos de la tercera parte, *Law of Desire*, empieza con un resumen del nacimiento y la infancia de *White Trash Girl*: Los sonidos de coches circulando sobre imágenes de un embrión que cada vez es más claro y discernible. Luego se añade un texto que recuerda al principio de un cuento de hadas: "Había una vez una joven que fue violada por su tío. Quedó embarazada y tiró al bebé por el wáter, luego, mató a su tío y se suicidó. El bebé estuvo pululando por el cieno de las alcantarillas durante mucho tiempo. El lodo alimentó y nutrió al bebé, y lo hizo fuerte, súper-fuerte. Su frágil cuerpo infantil se hizo tóxico con cada pequeño aliento y cada pequeño latido. Nadie imaginó que no era un bebé ordinario. Era un super-bebé. Era WHITE TRASH GIRL. Ahora, ha crecido y entabla una guerra biológica con cualquier jodido idiota que lo pida. WHITE TRASH GIRL va a tope y te pillaré antes de que puedas gritar. HACHAZO."

La secuencia siguiente muestra a una hermosa rubia, ataviada con gafas de sol, conduciendo una caravana. Un coche patrulla la está persiguiendo y, como resultado, ella tiene un accidente. El policía saca su arma y rompe la ventanilla, y entonces podemos ver cómo ella corre y se esconde. Cuando el policía se le acerca, la chica le golpea de una forma tan cruel y violenta que difícilmente podríamos imaginar en una mujer. A la chica le cae saliva del labio y la sorbe. Sigue una imagen que conocemos por la biología y que muestra el acto de la fecundación: espermatozoides moviéndose, un huevo con forma almendrada, un cuerpo de aspecto *cyborg*... entonces ella escupe y vemos cómo el policía es introducido en una ambulancia, con el rostro horriblemente desfigurado.

White Trash Girl debe su existencia a varios actos de violencia que no sólo la hacen capaz de afrontar la crueldad de la vida sino que, de hecho, la convierten en bastarda legítima de una sociedad “sucia”. Usando las palabras de Donna Haraway, ella proviene literalmente “de las entrañas del monstruo”, del mundo subterráneo (en todos los sentidos), del abismo y de los márgenes de esta ciudad, y en consecuencia, no puede ser nunca inocente, a pesar de que su adorable madre adoptiva la ha bautizado como “Ángel”. La violación por parte de un miembro de la familia es un tópico literario de la literatura *underground* que puede encontrarse, por ejemplo, en Jean Genet o Kathy Acker; es un lugar común que identifica claramente la violencia en el sistema edípico, (y muestra) el constante sentimiento de inseguridad e incomodidad al que las mujeres están expuestas, especialmente en casa. Por esta razón, el verdadero hogar White Trash Girl es más bien un paisaje urbano distópico. Una y otra vez la vemos luciendo minifaldas –de color rosa chillón o brillante–, y botas de *cowboy* mientras camina por las calles, con sus resueltos andares, por encima de escombros y basura. La vemos posar sobre un montaña de piedras, con su altura y su imponente presencia corporal, monumentalmente: una bella superheroína; pero de otro tipo: si alguien le pellizca el trasero, se convierte en una auténtica furia; en el caso de otros actos de transgresión sexual, escupe líquidos tóxicos y golpea sin compasión a quienes los perpetrar.

La ciudad-gueto es su reino y su cuerpo es parte de él; ciudad, cuerpo y abismo son inseparables. Esto no se evoca únicamente por el origen de White Trash Girl en las cloacas y en el cieno, sino también en el principio, cuando la imagen del embrión está acompañada por el rugido de los coches que se acopla a la secuencia de White Trash Girl conduciendo. A lo largo de toda la serie, las imágenes del tracto digestivo aparecen regularmente, ilustraciones de libros de anatomía con los intestinos resaltados. La cámara entra en el esófago, como en un túnel; el bolo alimenticio se desliza como los líquidos que Trash Girl escupe a sus atacantes, o como el cieno del que viene; sus dientes brillan allí donde únicamente solía haber un montón de piedras. Líquidos y carne, lodo y escombros, mezcla y amalgama.

White Trash Girl muestra un estado permanente de guerra: White Trash Girl y su ejército se toman la revancha de la guerra de los hombres contra las mujeres en minoría (White Trash Girl, su madre y su novia Trelita), aunque esa lucha también es puesta en paralelo con material documental de escenas de guerra de la frontera mexicana, y disturbios. Aquí, vivir significa sobrevivir y White Trash Girl sólo puede sobrevivir porque controla su vida de forma radical, usando una red de amigos para crear una amplia zona de seguridad alrededor de su cuerpo que es, en sí mismo, un arma química tóxica.

El coño construido

En 1988, la escritora estadounidense Kathy Acker publicó su libro *Empire of the Senseless* (1988), una ficción monstruosa, discontinua y compleja: El

libro está dedicado al tatuador de Acker, como si el propio libro fuera una inscripción sangrienta de la vida en el cuerpo femenino. Dos narradores en primera persona, las voces de la protagonista femenina, Abhor, y su compañero masculino, Thivai, hablan alternativamente sobre sus vidas y sus orígenes en París, que es una ciudad absolutamente distópica, que va siendo colonizada por los argelinos a lo largo de la trama. Aun conteniendo muchísimas alusiones, juegos de palabras y referencias al *Neuromancer* de William Gibson, el París de Acker tiene más que ver con Chiba o *Sprawl* del propio Gibson, o con el infierno subterráneo de *White Trash Girl* que con la metrópolis cultural de la vieja Europa. Abhor, cuya abuela fue una prostituta, fue violada por su padre pero, a diferencia de la madre de *White Trash Girl*, no se quedó embarazada. Es medio robot (constructo), medio negra y Thivai siempre la llama "coño", pues este siempre se dirige a las mujeres por su nombre metonímico. "La vi. Un molde transparente corría desde su rodilla hasta unos milímetros por debajo de su entrepierna, la piel moteada por manchas moradas y verdes que parecían cardenales pero que no lo eran. [...] Una unidad transdérmica, separada de su cuerpo, conectada a puertos de entrada bajo el molde por medio de delgados cables rojos. Un constructo" (Acker, 1988: 34).

Thivai enseña el alfabeto a Abhor, que es analfabeta, deseando que se convierta en escritora. En cualquier caso, su escritura no es codificada digitalmente, descendiente de un ordenador como uno podría esperar respecto a su mitad robótica. Más bien parece como si su escritura surgiera directamente de la otra parte de su cuerpo, de su "carnal" cuerpo negro. Con la sangre de sus dedos, pinta corazones. La escritura sangrienta de corazones que Abhor lleva a cabo está más allá de las áreas digitales de ceros y unos, está más allá del sistema arbitrario del alfabeto, es un sistema mucho más "primitivo", que procede de (y exceda) un cuerpo oprimido. Y a pesar de que forma parte de la cultura digital, Abhor no tiene nada que decir sobre ella. La historia termina con Abhor conduciendo una motocicleta y con su sueño de un mundo mejor. La historia puede ser percibida como un tipo de alienación pero también como una suma de las voces negras y femeninas a la perspectiva masculina y occidental de Gibson. Ser una negra y una *cyborg* en esta historia sirve para adoptar su *status* no-privilegiado como una hija de diferentes clases subalternas de sirvientas, prostitutas y antiguas esclavas. Ser una *cyborg* significa aquí estar posicionada en el más bajo nivel de clase. Ser un "coño construido" significa no ser bienvenida en el sistema del humanismo y no tener un futuro próspero, pero al mismo tiempo, significa encarnar tanto las fantasías utópicas como las distópicas sobre el futuro. Quizás es decir mucho si afirmamos que Abhor disfruta del estado ambivalente y paradójico que supone ser una mujer *cyborg*, porque su sufrimiento es enorme. En cualquier caso, su cuerpo marginado se alza, metafóricamente, hacia un concepto de frontera esperanzador, entendido como una forma de supervivencia nueva, adecuada y reflexiva en un mundo distópico. Abhor experimenta varias transformaciones y se las ingenia para posicionarse como sujeto en ese mundo distópico: el coño construido y

violado se convierte en una terrorista y, finalmente, en una escritora y motera.

Cibercuerpos de deseo

Los personajes de la red Gashgirl y/o Doll Yoko, del trabajo hipertextual *Dollspace* (1997-2001), de la artista australiana Francesca Da Rimini, comparten muchas similitudes con las figuras *cyborg* comentadas anteriormente.¹⁸ *Dollspace* es un complejo entorno *web* con varios sitios, ficciones hipertextuales dispuestas en fondos pictóricos, y enlaces a sitios políticamente comprometidos. Gashgirl o Doll Yoko, la figuración ficticia femenina, está construida sobre todo con textos (resúmenes de LambdaMOOs, etc.) que reflejan su historia y su deseo (sexual). Doll Yoko ha emergido de un estanque cenagoso en Japón, donde las mujeres no deseadas –las recién nacidas– suelen ser ahogadas. Ella es un “fantasma”, pues “todas las mujeres son fantasmas y deberían ser temidas”.¹⁹ Tiene monstruosos deseos sexuales hacia los chicos jóvenes. Una muñeca, una chica herida, un fantasma; ella es –como todas las figuraciones anteriormente expuestas– no una mujer nacida naturalmente de mujer, sino una copia/esencia posthumana, emergiendo de los oscuros abismos del capitalismo patriarcal. Ella es mutilada, asesinada, violada, está llena de fantasías sobre el poder y la pérdida del control, sobre corridas, sobre follar y matar, sobre ser follada y asesinada. Como Abhor, Doll Yoko, que está viva y muerta al mismo tiempo, quiere destruir y ser destruida, es una figura profundamente paradójica, situada en un espacio de frontera llamado “deep dollspace zero”, un espacio más allá del ojo cerrado a través del que los visitantes han de entrar al empezar (el recorrido por el sitio). Los sentimientos y emociones salvajes de Doll Yoko/la instancia narradora/la entidad autora (las frases frecuentemente están articuladas en primera persona), circulando entre la actividad y la pasividad, se centran en el tema de la pérdida de limitaciones en el espacio digital: límites de género, sexo, subjetividad, agentividad, del escritor y del lector, de la figuración y su usuario. ¿Quién es este “yo” que, al final, dice “género-jódeme-cariño”? Este “yo” se escinde continuamente en varios agentes y nosotros, los lectores, participamos en esta disolución. ¿Qué implica esta frase y todas las demás frases de esta pieza? Hablan de experiencias, de disfrutar la pérdida y la violación de los límites y las categorías. Estas frases y sus imágenes devienen figuraciones de muchas voces y encarnaciones de Doll Yoko; las dicotomías de género quedan completamente deconstruidas. El alivio queda muy lejos, [el conjunto] es “amenazador” y nos permite caer en las profundidades de las corrientes y deseos psíquicos.

¹⁸ Francesca da Rimini (1997-2001): *dollspace*, <http://www.thing.net/~dollyoko> (banda sonora de Michael Grimm).

¹⁹ Fragmento del hipertexto *dollspace*.

La misma voz (identidad) vacilante la encontramos en *Empire of the Senseless* en el que también se olvida en varias ocasiones quién está hablando: Abhor, Thivai, el narrador, el autor. En consecuencia, el lector también se mueve entre el yo masculino y femenino y el constructo no dicho, escondido, del yo autorial:

–Todo lo que sé es que tenemos que alcanzar este constructo. Y su nombre es Kathy.

–Bonito nombre. ¿Quién es?

–Eso no importa, está muerto. El coño debe estar muerto. Mis juegos de palabras estaban muertos. (Acker, 1988: 34)

Arquitecturas cyborg

En su video *lovehotel* (2000), la artista australiana Linda Wallace²⁰ escenifica las aventuras LambdaMOO de Gashgirl. Oímos la voz en off de Francesca da Rimini declamando los textos de Gashgirl²¹, y en la pantalla vemos la sombra de da Rimini (con gafas de sol) o de otra gente, andanado por Nueva York o Tokyo, a veces en una carretera, en un barco, en el metro, en las alcantarillas y en las calles de estas metrópolis. Vemos fachadas, paredes e inscripciones; vemos rostros, cuerpos que se mueven. Y vemos una multitud de espejos y de cristales reflectantes, como si la arquitectura, el cuerpo de la ciudad, reflejaran y dividieran el cuerpo del narrador en muchos constructos. A veces vemos también un texto pasando fugazmente –el texto que se está leyendo se ve en la propia pantalla– o un detalle del lambdaMOO en una parpadeante pantalla de ordenador. *Lovehotel* construye un tipo de arquitectura de espacios móviles, una especie de pasajes, y de continuas entradas en la estética capitalista llena de palabras de amor y deseo. El sujeto hablante está presente mientras ella camina por esos espacios, cruzando muchos lugares, reservando el espacio público con sus fantasías íntimas. La realidad virtual aquí no es nada misterioso, ni una "alucinación consensuada" (William Gibson), es la arquitectura urbana posthumana vista como la emergencia del cuerpo femenino, cruzado por varias entidades y sujetos. "Fórmula para la emergencia de lo nuevo" es el subtítulo de este trabajo.

En todos los trabajos comentados, el espacio –principalmente la ciudad– en el que la mujer se mueve, es una parte importante de ella del mismo modo que ella es una parte de la ciudad: los límites entre ella y su entorno son permeables, fluidos y mutuamente reflectantes. En cualquier caso, no se puede decir que la mujer *cyborg* personifique la ciudad moderna como ocurría en las ficciones decimonónicas, en las que la mujer era una

²⁰ Más detalles sobre este trabajo pueden encontrarse en:
<http://www.machinehunger.com.au/lovehotel>

²¹ Estos textos también son usado en *dollspace* y en el próximo libro de Da Rimini, *fleshmeat*.

metáfora del monstruoso urbanismo moderno en expansión; tampoco se puede decir que sea una hábil tecno-esclava que ayude a consolar al *cowboy* encontrando un camino en medio de este laberinto. Más bien, ella imagina, cruza y ocupa entornos urbanos posthumanos que son en realidad, sus propios territorios. Pueden incluso ser una prolongación alienada y reflejada de sí misma, o de sus vastos deseos en un mundo que no ha previsto un espacio para ella. Ella y sus deseos son tan artificiales como lo es la vida urbana: las fronteras se difuminan y no se puede atrapar su "entidad". A diferencia de *Involuntary Reception* y *White Trash Girl*, pero del mismo modo que en *Dollspace*, en *Lovehotel*, la protagonista está presente y ausente, como una sombra en movimiento, como un fantasma, como un texto esquivo, como una voz en off, como el reflejo en una pared de cristal. *Lovehotel* sugiere un lugar de establecimiento/asentamiento temporal en un marco de vida nómada, en el que corrientes de deseo circulan conectando humanos y no humanos.

Identidades fluidas

Esta completa disolución de los personajes mediante la invocación simultánea de figuraciones fluidas es todavía más obvia en el proyecto de web de Diane Ludin *identity runners: re_flesh the body*.²² Se trata de un proyecto hipertextual de múltiples niveles, fruto de la colaboración con Francesca da Rimini y Agnes Trocchi durante algunos meses. Tres personajes de la red, avatares o alter egos son alegóricamente llamados "efímera", "nación-líquida" y "discordia". Entrando en la página de inicio del sitio, se ven tres sectores paralelos correspondientes a estos tres nombres con sus correspondientes imágenes, en estructura de texto deslizante y de hipertexto. En la parte baja, el nombre *Metrophage* es repetido por todos ellos. Si se clica sobre él, se encuentra una especie de estructura microcelular. Si se leen los tres textos que usan un lenguaje poético similar y se clica a través de los hipertextos y la arquitectura de imágenes, el lector se encuentra cada vez más perdido en este laberinto y olvida qué texto pertenece a quién: todo parece integrarse en la producción de una única identidad, a pesar de los diferentes nombres, imágenes y textos. Toda la arquitectura de la web es polifónica, "amueblada" con extractos de distintos contextos: científico (por ejemplo, imágenes de laboratorios de ingeniería genética), teórico (por ejemplo, frases de Donna Haraway), activista, al que se suma todo el material textual que las tres han intercambiado en *chats*, *e-mails*, conversaciones telefónicas, performances en directo, etc. Ellas también hablan en primera persona, aunque el contenido no es claramente inteligible, pues está fuera del reino de lo que puede ser narrado. Se

²² La obra se puede encontrar en diferentes fases en dos servidores distintos. En mi descripción, utilizo una versión (<http://www2.sva.edu/~dianel/idrunr>) que es más antigua, pero en la que los aspectos ficcionales son más prominentes. En la versión más nueva, el trabajo es más documental y también integra performances y adaptaciones en video de trabajos para la red: http://2.parsons.edu/~ludin/final_pages.

percibe/entiende una especie de habla del cuerpo, lecturas de lágrimas, tactos, sentimientos, células y cuerpos de información. Estas frases están mezcladas con otras propias del discurso biotecnológico. En su conjunto, es un tipo de producción de cuerpos biotecnológicos y de identidades que usa como instrumentos la poesía y los contextos alienantes. Incluso es sugerido por los avatares alegóricos, que no forman personajes representativos, ni siquiera del tipo fragmentario y fluido de Doll Yoko. La impresión es más bien la de una corriente difusa de sugerencias biotecnológicas de cuerpos, disolviéndose todavía más en tropos y microimágenes. *identity runners: re_flesh the body* evoca la re-articulación del cuerpo femenino y sus deseos en la era digital. En cualquier caso, este cuerpo ya no es una entidad femenina ni siquiera un organismo, sino un "tartamudeo" de intensidades, deseos, corrientes y fragmentos. Lo femenino es una sugestión, no una esencia.

Conclusión

Para resumir, el mito del ciberfeminismo consiste en imaginar una mujer-*cyborg* codificada cibernéticamente y en ocasiones tecnológicamente hábil. Los flujos de subversión se efectúan por el propio placer de ser un híbrido y por el impacto desterritorializador consiguiente más que por la articulación de actos políticos intencionados. La mujer *cyborg* no sólo es el síntoma de la era de la información. Ella también es el sitio donde el síntoma se convierte en un cuerpo marcado con el género, donde el cuerpo se encarna. Este cuerpo resiste intencionadamente o inconscientemente la "informática de la dominación" (Haraway). Simplemente representa una mujer en las fronteras, convirtiéndose en post-humana, en una entidad flexible y múltiple, que lucha por su vida, por una fórmula viable para estar temporalmente en un mundo no-humano. Ella es flexible, desposeída, nómada. Encarnando varias fantasías tecnológicas, es al mismo tiempo un síntoma "genéticamente determinado" de la era de su información (su efecto) a la vez que es un agente verdaderamente especial para subvertir y pervertir las inscripciones dominantes. Siendo tecnológicamente hábil pero también algo infantil –como en *Involuntary Reception*– o incluso no-educada –como WhiteTrashGirl o Abhor–, transgrede los modelos sociales y encarna la resistencia con su propio tecnocuerpo sintomático. Todas estas figuraciones *cyborg* quieren, finalmente, sobrevivir y ocupar un espacio real y virtual. Para cumplir este simple deseo son desobedientes, indisciplinadas, disfrutan sus propios cuerpos *cyborg*, pues paradójicamente no hay lugar para ellas? Ni amor para los *cyborgs* en un mundo de *cyborgs*. En consecuencia, sus deseos son siempre monstruosos, sus placeres están basados en la destrucción y la autorreferencia despiadada, o bien parecen ser abiertos, fluidos y dispersos, de modo que nada pueda dañarlos. El placer que estos personajes experimentan ha emergido del deseo de ser rebeldes, indomables y transgresores. Emerge de la resistencia contra la dominación, no tiene miedo de la destrucción ni de los pactos perversos con un mundo perverso. El placer de los *cyborgs* es la resistencia del subalterno

contra su condición limitada y determinada, el deseo de sobrevivir, el sueño de un mundo mejor, como hace/experimenta/formula Abhor al final de su historia.

Ser un *cyborg* no está necesariamente conectado con la última y más novedosa tecnología digital. En cualquier caso, el punto de vista ciberfeminista propone que las nuevas tecnologías y su híbrido resultado son lugares privilegiados de poder y resistencia hoy en día. Solo el ciberfeminismo ha apoyado ampliamente la idea de la mujer *cyborg* transgresora, indisciplinada y subversiva; y esta idea converge en alguna ocasión incluso con las fantasías de Hollywood. En cualquier caso, es también un mito político y no siempre una realidad. Unos pocos personajes fuertes y sorprendentes como los que se han comentado en estas páginas no están realizados con la tecnología digital punta. Esto significa que la idea ciberfeminista de la figuración *cyborg* no coincide necesariamente con la invención de nuevos medios, de todos modos, nunca diría que la idea de la mujer capacitada en el uso de las nuevas tecnologías es puro mito. Pero es obvio que no hay muchas tecnofiguras híbridas, artistas *high-tech* o *hackers* de los que se pueda esperar que estén familiarizados con las teorías ciberfeministas. No sé si es una cuestión de (no) accesibilidad a la (alta) tecnología para las mujeres comprometidas o si la cuestión de la figuración de alta tecnología (*high tech*) y la realización de la alta tecnología no se presuponen automáticamente una a la otra. Quizás la baja tecnología tiene que ser considerada también como una eclosión tecnológica importante. Lo que intento decir con los ejemplos mediáticos que he expuesto aquí es que la fantasía ciberfeminista de la mujer *cyborg* subversiva no es dependiente del uso de la alta tecnología digital. Lo importante es la fantasía, como mito básico/como trasfondo mítico y esperanzador en tanto que catalizador para muchas mujeres *cyborg* reales y ciberfeministas en su compromiso de una vida mejor. Es crucial entender que la concentración de las ciberfeministas en el cuerpo —a veces paródica, a veces no— no es un escapismo apolítico que vuelve al biodeterminismo. Simplemente se trata de reconocer que el cuerpo, el género, la tecnología y las fantasías sobre ellos son las zonas más importantes donde se sitúa el poder cultural, simbólico y real.

BIBLIOGRAFÍA

Acker, Kathy (1988), *Empire of the Senseless*, Nueva York, Grove Weidenfeld.

Aristarkhova, Irina (1999), *Cyber-Jouissance: An Outline For A Politics Of Pleasure*. (inédito). Versión alemana *on-line*: Magazine *Telepolis*, <http://www.heise.de/tp> (Mayo 1999).

Braidotti, Rosi (2000), *Sujetos nómades. Corporización y diferencia sexual en la teoría feminista contemporánea*, Barcelona, Paidós.

— (2004), “El ciberfeminismo con una diferencia” en *Feminismo, diferencia sexual y subjetividad nómada*, Barcelona, Gedisa.

Halberstam, Judith & Livingston, Ira (eds.) (1995), *Posthuman Bodies*, Indiana, Indiana University Press.

Haraway, Donna (1991), “Cyborgs at Large. Interview with Constance Penley and Andrew Ross”, *Technoculture*, C. Penley & A. Ross (eds.), Minneapolis, University of Minnesota Press.

— (1995), “Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX”, *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Madrid, Cátedra. [Versión inglesa online: <http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifiesto.html>]

Hayles, N. Katherine (1999), *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago, University of Chicago Press.

Pierce, Julianne (1998), “Info Heavy Cyber Babe”, *First Cyberfeminist International Reader*, Cornelia Sollfrank (ed.), Hamburg: Old Boys Network.

Plant, Sadie (1996), “Feminisations. Reflections on Women and Virtual Reality”, *Clicking In. Hot Links to Digital Culture*, Lynn Hershman Leeson (ed.), Seattle, Bay Press.

— (1997), *Zeros + Ones. Digital Women + The New Technoculture*, New York/London/Sydney, Doubleday. [(1998), *Ceros+Unos*, Barcelona, Destino]

Sollfrank, Cornelia (1999), *Next Cyberfeminist International*, Berlin.

Stone, Allucquère Roseanne (1991), “Would the Real Body Please Stand Up?”, *Cyberspace: First Steps*, Michael Benedikt (ed.), Cambridge, The MIT Press.

Volkart, Yvonne (2002), “Das Fliessen der Körper: Weiblichkeit als Metapher des Zukünftigen”, *Future Bodies*, Marie-Luise Angerer & Kathrin Peters (eds.), Wien/New York, Springer.

— (2002), “Strategic Sexualisations. Between Method and Fantasy”, *Technics of Cyber< >feminism. <mode=message>*, Claudia Reiche & Andrea Sick (eds.), Bremen: Thealit, Frauen, Kultur, Labor.

CATÁLOGOS DE EXPOSICIÓN

Dara Birnbaum (1995), Klagenfurt, Kunsthalle Wien.

WEB

VNS Matrix (1991): *The Cyberfeminist Manifesto of the 21 Century*, <<http://sysx.apana.org.au/artists/vns>>

Old Boys Network, homepage, <<http://www.obn.org>>

Francesca da Rimini, *Dollspace* (with Michael Grimm), <<http://www.thing.net/~dollyoko>>

Francesca da Rimini / Diane Ludin / Agnese Trocchi, *Id_runners*. See: *id_runners* version 1.0, <<http://www2.sva.edu/~dianel/idrunr/>>

Francesca da Rimini / Diane Ludin / Agnese Trocchi, *id_runners* version 2.0, <http://z.parsons.edu/~ludin/final_pages>

EXPOSICIONES COMISARIADAS POR YVONNE VOLKART

Tenacity. Cultural Practices in the Age of Bio and Informationtechnologies
Widerspenstige Praktiken im Zeitalter von Bio- und Informationstechnologien
Body as Byte: The Body as Information flow

Connective Identities

<http://www.xcult.org/volkart> (curatorial projects)

VIDEOS

Lucas, Kristin: *Involuntary Reception*, 2000, single channel video, two-channel DVD installation, color, stereo sound, Running Time: 17 minutes, <http://www.involuntary.org>

Reeder, Jennifer: *The Devil Inside* (Part I of the *White Trash Girl* series), 1996, 8 minutes, co-shooting: Sadie Benning.

Reeder, Jennifer: *Law of Desire* (Part III of the *White Trash Girl* series), 1997, 18 minutes.

Wallace, Linda: *lovehotel. formula for the emergence of the new*, 1999, PAL 6.45 minutes. Based on excerpts from *fleshmeat*", by Francesca da Rimini. Sound by Jason Gee. Shot, edited and concept by LindaWallace, <<http://www.machinehunger.com.au/lovehotel>>