

Lynn Hershmans Installationen

Schriftliche Hausarbeit zur Erlangung
des
Grades eines Magister Artium
der
Fakultät für Geschichtswissenschaften
der
Ruhr-Universität-Bochum

eingereicht von
Silke Albrecht

Bochum, im September 2001

1. Gutachterin: Prof. Dr. Katharina Sykora
2. Gutachter : Prof. Dr. Richard Hoppe-Sailer

Inhaltsverzeichnis

Einführung –

Lynn Hershmans Werke im Kontext der Interaktiven Kunst.....	3
1. „B.C. und A.D. – Before Computers und After Digital”.....	12
1.1 <i>Roberta Breitmore</i> – Zwischen Realität und Fiktion.....	13
1.2 <i>Lorna</i> – Zwischen Opfer- und Täterschaft.....	20
2. Net Works.....	27
2.1 <i>The Difference Engine # 3</i> – Der Betrachter als lebendige Information.....	29
2.2 <i>Tillie, the Telerobotic Doll</i> und <i>CybeRoberta</i> – Die Puppe als Maske.....	33
3. <i>Time&Time Again</i>.....	39
3.1 Exkurs: Fabian Wagmister.....	39
3.2 „Kunstprozesse im urbanen Netz“.....	43
3.3 Von der Metapher zur Realität.....	46
3.4 RITA, die telematische Agentin.....	51
Nachwort	56

Anhang

I. Abbildungsverweis.....	60
II. Literatur- und Quellenverzeichnis.....	61

„The individual becomes conscious of himself as being this particular individual with particular gifts, tendencies, impulses, passions under the influence of a particular environment, as a particular product of this milieu. He who becomes thus conscious of himself assumes all this as part of his own responsibility. At the moment of choice he is thus in complete isolation, for he withdraws from his surroundings: and yet he is in complete continuity, for he chooses himself as product; and this choice is a free choice, so that we might even say, when he chooses himself as product, that he is producing himself.“

- Kierkegaard¹

¹ zitiert nach Stiles 1978, ohne Seite

Einführung –

Lynn Hershmans Werke im Kontext der *Interaktiven Kunst*

Obwohl Lynn Hershmans Werke seit den 70er Jahren des 20. Jahrhunderts bereits Gegenstand zahlreicher Gruppen- und Einzelausstellungen waren, wurde erst 1992 eine Monographie² publiziert und 1995 ihr Werk in einer ersten Retrospektive im Rahmen des Internationalen Filmfestivals in San Francisco gewürdigt. Nach wie vor befasst sich die Kunstkritik eher mit einzelnen Werken oder Aspekten ihres umfangreichen Schaffens.

Grund dafür scheinen die zahlreichen unterschiedlichen Materialien, Techniken und Medien zu sein, die Gegenstand ihrer Arbeiten sind und die sie kontinuierlich parallel zueinander nutzt, so dass ein Überblick über ihr Gesamtwerk kaum zu bewerkstelligen scheint.³ Erst seit Mitte der 90er Jahre des 20. Jahrhunderts scheint ein verstärktes Interesse an einer Einordnung Lynn Hershmans in einen kunsthistorischen Zusammenhang aufgekommen zu sein.

Diese Kontextualisierung ist auf eine wachsende Bedeutung und Institutionalisierung der Medienkunst innerhalb der Gegenwartskunst zurückzuführen. 1995 wurde ihr vom Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) der Siemens-Medienkunst-Preis verliehen, mit dem sie gleichzeitig als „einflussreichste Frau der Neuen Medien“⁴ gewürdigt wurde. Obwohl sowohl die Person Hershman als auch ihre Werke sich einer zunehmenden Popularität erfreuen, ist bis heute kaum eine weitere umfassende Publikation über ihr Gesamtwerk erschienen. Die Rezeption ihrer Werke findet daher nach wie vor hauptsächlich in Katalogbeiträgen oder Artikeln in Fachzeitschriften statt.

² Kat. Lynn Hershman 1992, S. 4

³ ebd. S. 4

⁴ Angerer 2000 (2001-08-16). Im Verlauf dieser Arbeit werden die Literaturabgaben, die sich auf Websites beziehen, als Kurztitel mit Autor/Autorin, Erscheinungsjahr und Abfragedatum angegeben. Ausführliche Angaben finden sich dazu im Literatur- und Quellenverzeichnis im Anhang.

Aufgrund der oben bereits angesprochenen Literaturlage zu Lynn Hershman und ihrem Werk, stützen sich die Ausführungen dieser Arbeit neben allgemeinen Publikationen zur Medienkunst⁵ in bezug auf Lynn Hershmans Werk vor allem auf die Veröffentlichungen der Kunsthistorikerin Söke Dinkla, die in ihrem Buch *Pioniere Interaktiver Kunst* (1997) nicht nur eine erste Darstellung einer Geschichte der Interaktiven Kunst vornimmt, sondern Lynn Hershmans Werk in einen kunsthistorischen Zusammenhang einordnet und anhand ihrer Arbeiten ihren Status als Pionierin innerhalb der (interaktiven) Kunstentwicklung herausarbeitet.⁶

Zu Beginn des 21. Jahrhunderts scheint die Auseinandersetzung mit den so genannten Neuen Medien⁷ nicht nur im täglichen Leben – bei der Bewältigung von Arbeitsprozessen und im Bereich der (privaten) Kommunikation – sondern auch im Bereich der bildenden Kunst unausweichlich. Steigende Benutzerfreundlichkeit des Computers sowie die Verbreitung und Nutzung des Internets im Alltag rücken die viel beschworene Einheit von Kunst und Leben bzw. Kunst und Technik in greifbare Nähe.⁸

⁵ Als wichtigste Publikationen seien an dieser Stelle folgende wissenschaftliche Veröffentlichungen genannt: *Pioniere Interaktiver Kunst*, *Der bewegte Betrachter*, *Medien Kunst Geschichte*, *Perspektiven der Medienkunst*, *Siemens Medienkunstpreis*; folgende Ausstellungskataloge: *Iterations*, *Bitte Berühren*, *Interact!*, *Connected Cities*, *European Media Art Festival (EMAF)*, *Ars Electronica (AEC)*; sowie folgende Fachzeitschriften: *Kunstforum International*, *Camerawork*, *Leonardo*, *Flash Art*. Ausführliche Literaturangaben s. Anhang.

⁶ Darüber hinaus dienen vor allem Hershmans eigene Texte und ihre Website als Basis für die Analyse ihrer Werke. Für eine feministische Lesart der Werke Hershmans werden insbesondere Silvia Eiblmayrs Ausführungen und die Kataloge *cross female* (2000) und *double life* (2001) herangezogen. Ausführliche Literaturangaben finden sich im Literatur- und Quellenverzeichnis im Anhang. Die Kontextualisierung Fabian Wagnisters im Rahmen der Werkanalyse *Time&Time Again* findet auf dem Hintergrund seiner Website, dem Ausstellungskatalog *Connected Cities* sowie den Angaben beider Künstler statt. Margaret Morses Aufsatz zu *Time&Time Again* im Katalog *Connected Cities* stellt die einzige wissenschaftliche Quelle für die Untersuchung des multimedialen Environments dar.

⁷ Der Begriff *Neue Medien* meint hier vor allem die Computertechnologie, die Telekommunikation und das Internet.

⁸ vgl. Dinkla 1997, zitiert nach Hünnekens 1997, S.118. Im Verlauf dieser Arbeit werden die Literaturangaben als Kurztitel mit Autor oder Autorin sowie Erscheinungsjahr angegeben.

Die Debatte um die Medienkunst⁹, und hier speziell die Interaktive Kunst¹⁰, als neue Kunstform ist anscheinend endlos, und die verschiedenen künstlerischen sowie wissenschaftlichen Positionen sind mittlerweile beinahe unüberschaubar.¹¹ Das Dilemma dabei ist, dass die Kunstwissenschaften, und allen voran die Kunstgeschichte, über keine ausreichenden Kriterien zur Beurteilung und Einordnung der Medienkunst in einen kunsthistorischen Kontext zu verfügen scheinen. Sowohl die Provenienz als auch die Definition des Terminus' *Interaktive Kunst* zeigen bereits, wie weit bzw. eng der Begriff gefasst werden kann.

Die mittlerweile inflationär gebrauchte Bezeichnung *Interaktivität* nimmt dabei eine Schlüsselfunktion ein, die in der Diskussion um (Computer-) Spiele und Kunst von zentraler Bedeutung ist. Mit der Entwicklung des Personalcomputers zu Beginn der 80er Jahre des 20. Jahrhunderts ist der Begriff Interaktivität alltäglich geworden und wird hier vor allem mit Computerspielen – der Bedienung von Joysticks, Tastaturen und Trackballs – assoziiert,¹² allerdings ohne in diesem Kontext eine wirklich brauchbare Konturierung zu erhalten.

Im ursprünglich sozialwissenschaftlichen Kontext meint *Interaktion* dagegen eine Wechselbeziehung zwischen Handlungspartnern, also ein aufeinander bezogenes Handeln zweier oder mehrerer Personen. Diese Konnotation machte sich die Computerwissenschaft in den frühen sechziger Jahren des 20. Jahrhunderts zu eigen und übernimmt den Begriff der *Interaktion*, um so die Fähigkeit des Computers zu definieren, ohne nennenswerte Zeitverschiebung auf Eingaben des Benutzers¹³ zu

⁹ Der Begriff *Medienkunst* ist als Überbegriff zu verstehen und meint grundsätzlich Werke, die auf elektronischen und/oder digitalen Medien basieren. Kritiker der Medienkunst bzw. der Interaktiven Kunst sehen aufgrund der industriellen Herkunft der Technologie eine vermeintliche Nähe zu Computerspielen und sprechen ihr dadurch bereits einen künstlerischen Eigenwert ab. Darüber hinaus wird das Potenzial des digitalen Bildes infrage gestellt, ohne dabei die ästhetischen Qualitäten zu erkennen. Zu einzelnen Positionen innerhalb der Debatte um die „Computerkunst“ s. u.a. Dinkla 2001, S. 2-4 und S. 13, Anmerkungen 4-7

¹⁰ Die Interaktive Kunst stellt eine eigenständige Gruppe der Medienkunst dar und meint im allgemeinen Arbeiten, die neben ihrer elektronischen und/oder digitalen Basis in einer Beziehung zum Anwender/zur Anwenderin stehen.

¹¹ vgl. Anmerkung 5

¹² Cornwell 1993, S. 45

¹³ Im folgenden werde ich aus Gründen der Übersichtlichkeit durchgehend die maskuline Form für Benutzer und Benutzerin, Künstler und Künstlerin etc. verwenden.

reagieren.

Obwohl es demnach – technisch gesehen – seit den sechziger Jahren des letzten Jahrhunderts Interaktive Kunst gibt, wie z.B. Robert Rauschenbergs *Soundings*¹⁴ von 1968 oder Myron Kruegers *Videoplace*, das er seit 1975 kontinuierlich weiterentwickelt, wird der Begriff auf diese Arbeiten noch nicht angewendet. Diese frühen Werke werden eher als *responsive*, *reaktive*, *multiresponsive* oder *multisensuale* Arbeiten bezeichnet.¹⁵ Sie setzen vielmehr eine *Partizipation*, eine Teilnahme des Rezipienten als eine *Interaktion* voraus, denn es werden weder vom System noch vom Rezipienten komplexe Handlungen oder Entscheidungsprozesse erwartet. Diese Arbeiten weisen allerdings dennoch durchaus eine Form der Interaktivität auf, die sich in einer dialogartigen Situation zwischen Betrachter und System manifestiert und überwiegend auf wechselseitigen Reaktionen beruht. In diesem Zusammenhang muss allerdings die körperliche Aktivität des Rezipienten innerhalb der Interaktion zwischen Betrachter und Kunstwerk betont werden, denn sonst könnte jedes Werk als interaktiv gelten, da es der Betrachtung bedarf, um sich als solches zu konstituieren, – oder anders gesagt – es sich in der Betrachtung ebenso wie in der „Tätigkeit“ der Rezeption wandelt.

Ein weiteres Kriterium für eine Einordnung der Interaktiven Kunst in einen kunsthistorischen Zusammenhang ist sicherlich die Tatsache, dass einige Künstler, wie auch Lynn Hershman, erst als Performer und Videokünstler tätig waren, bevor sie sich den digitalen Medien zuwandten. Gerade die Performancekunst – ähnlich wie die Videokunst – scheint nicht nur durch ihren partizipatorischen Anspruch, sondern auch durch ihre Entwicklung außerhalb der traditionellen Kunstinstitutionen wie Galerie und Museum ein Vorläufer der Medienkunst zu sein.

¹⁴ Die Installation besteht aus Plexiglasscheiben, die durch Geräusche der Betrachter aktiviert werden und verschiedene leuchtende Bilder hervorbringen. Ohne die Teilnahme des Zuschauers, die Erzeugung von Geräuschen, bleibt dem Betrachter das Kunstwerk verschlossen und er sieht in dem abgedunkelten Raum auf der Plexiglasoberfläche lediglich seine eigene Reflexion.

¹⁵ Dinkla 2000, S.115, Anmerkung 18

Nach wie vor ist die Interaktive Kunst besonders auf Medienkunstfestivals präsent, auf denen sie sich seit den späten achtziger Jahren als fester Bestandteil etabliert hat.¹⁶ Mittlerweile hat die Interaktive Kunst allerdings auch im traditionellen Kunstbetrieb der Museen eine breitere Akzeptanz gefunden, wie zahlreiche Ausstellungen¹⁷, Publikationen¹⁸ und nicht zuletzt ZKM in Karlsruhe, das in seiner ständigen Sammlung einige interaktive Werke präsentiert, sowie die Ankäufe des Wilhelm Lehmbruck Museums in Duisburg¹⁹ zeigen.

Handelt es sich bei der Interaktiven Kunst demnach um eine vollkommen neue Kunstgattung, oder lassen sich Bezüge zu vorangegangenen Kunstformen finden? Auch wenn diese Frage nicht einhellig zu beantworten ist, lässt sich doch eine gewisse Linie vor allem zu den performativen und partizipatorischen Künsten des 20. Jahrhunderts aufzeigen.

Zu Beginn des letzten Jahrhunderts versuchten bereits die Avantgarden, allen voran die Futuristen, Surrealisten und Dadaisten, später dann die Fluxus-Bewegung, eine verstärkte Zuschauerbeteiligung zu provozieren, um so eine Brücke zwischen Massen- und Kunstpublikum zu schlagen. Ziel war es demzufolge, eine Interaktion zwischen Rezipient (Zuschauer) und Kunstwerk (Performance, Happening etc.) zu erreichen und die Differenz von Kunst und Leben einzuebnen. Oft bestand diese Interaktion allerdings eher in einer Reaktion der Zuschauer auf die Happenings, Performances und Events, die sich außerhalb des klassischen Kunstbetriebs auf Straßen, in Cafés oder Theatern abspielten.

¹⁶ Zu den wichtigsten Festivals in Europa gehören die Ars Electronica (aec) in Linz, Österreich, das European Media Art Festival (EMAF) in Osnabrück und das V_2 in Rotterdam, Niederlande.

¹⁷ Seit Beginn und verstärkt gegen Ende der 90er Jahre des 20. Jahrhunderts wird die Interaktive Kunst in zahlreichen Ausstellungen präsentiert. Allein im Ruhrgebiet fanden in den letzten fünf Jahren mit den Ausstellungen *Interact! Schlüsselwerke Interaktiver Kunst* (Duisburg, 1997), *Connected Cities* (Duisburg, 1999) und *Vision Ruhr* (Dortmund, 2000) drei große Medienkunstprojekte statt.

¹⁸ vgl. Anmerkung 5 und das Literaturverzeichnis im Anhang.

¹⁹ 1999 kaufte das Wilhelm Lehmbruck Museum sowohl die Arbeit *10_dencies* der Künstlergruppe Knowbotic Research als auch das Werk *Room of one's own* der Künstlerin Lynn Hershman an. In diesem Jahr folgte meines Wissens der Ankauf der Installation *Interior* von Ken Feingold, die in der dortigen diesjährigen Ausstellung *Unter der Haut* zusehen war.

Dennoch gab es auch einige Happenings, bei denen die Zuschauer zum Mitspieler wurden, also bereits hier eine Rollenverschiebung vom (passiven) Betrachter zum (aktiven) Anwender stattfand.²⁰ Die Nähe der Interaktiven Kunst zu den klassischen Avantgarden wird daher vor allem auch dann deutlich, wenn die Interaktive Kunst als eine Kunstform verstanden wird, deren *künstlerisches Material* sich im Dialog zwischen Programm und Anwender manifestiert.²¹

Weder eine detaillierte Darlegung der Geschichte der Interaktiven Kunst oder ihre Einordnung in einen kunsthistorischen Rahmen noch der damit einhergehende Wandel der klassischen Auffassung der Trias Künstler-Werk-Rezipient²² sind allerdings Thema dieser Arbeit, da hier dezidiert auf die Installationen Lynn Hershmans und insbesondere das multi-mediale Kunstwerk *Time&Time Again*, das in Zusammenarbeit mit dem Filmtheoretiker und Medienkünstler Fabian Wagmister 1999 für die Ausstellung *Connected Cities – Kunstprozesse im urbanen Netz* in Duisburg entstand, eingegangen werden soll.

Die angesprochene Problematik dient deshalb eher als Hintergrund für das Verständnis der künstlerischen Entwicklung sowohl Hershmans als auch Wagmisters. Ziel der Arbeit ist es, neben einer detaillierten Analyse von *Time&Time Again* eine personengebundene Geschichte der Medienkunst anhand von ausgewählten Werken der Künstlerin herauszuarbeiten und Hershmans Status als Pionierin der Interaktiven Kunst Rechnung zu tragen.

²⁰ Hier ist u.a. an die Happenings von John Cage zu denken, der den Mitspielern zwar schriftliche Handlungsanweisungen gab, aber dennoch eine aktive Teilnahme voraussetzte.

²¹ Dinkla 2000, S. 109

²² Durch die Möglichkeit der Interaktion kommt es zu einem offenen Werkbegriff, d.h. ein abgeschlossenes Kunstwerk existiert nicht mehr, und die Rolle des Künstlers als alleiniger Autor wird obsolet. Mit diesem Wandel verändert sich zugleich die Rolle des Rezipienten, durch dessen Interaktion das Werk letztendlich erst vervollständigt wird. Diese Rolle wird allerdings innerhalb der Medienkunstdebatte heftig diskutiert. Während z.B. R. Kluszczynski vom Rezipienten als *(co)creator* ausgeht, hält M. Sarkis ihn für eine *Puppe*, die nur vorgegebenen Regeln folgt (s. Dinkla 1997, S. 8/9). Zur Trias Künstler-Kunstwerk-Betrachter s. ausführlicher Dinkla 1997, S. 10 ff.

In der vorliegenden Arbeit wird in bezug auf Lynn Hershmans Werke die Rollenverteilung Künstler-Kunstwerk-Rezipient gesondert untersucht.

1989 werden zwei Bände des *Kunstforum International* publiziert, die die Interaktive Kunst erstmalig einem breiteren Kunstpublikum zugänglich machen. Dennoch setzt sich der Begriff *Interaktive Kunst* erst 1990 mit der Einführung dieser Kategorie auf dem Festival *Ars Electronica* in Linz, Österreich, endgültig durch. Allerdings ist er hier sehr weit gefasst und bezieht sich neben Installationen und Environments auch auf telematische Arbeiten, Roboter u.a.²³ Nach wie vor erfährt der Überbegriff *Interaktive Kunst* im kunsthistorischen Kontext folglich keine klare, einheitliche Umgrenzung.

In Ermangelung bestehender Definitionen des Begriffs Interaktive Kunst setze ich eine pragmatische Eingrenzung, die sich über Dinklas Definition an die in der Computerwissenschaft geläufige anschließt. In der vorliegenden Arbeit wird die Bezeichnung daher im allgemeinen für computergenerierte Arbeiten angewendet, in denen eine Wechselseitigkeit, also ein aufeinander bezogenes Handeln zwischen Computersystem und Anwender in Echtzeit stattfindet.²⁴ Diese Definition schließt dagegen nicht aus, dass ein Kunstwerk auch dann interaktiv sein kann, wenn es nicht computergestützt ist, sondern lediglich ein wechselseitiges Verhalten zwischen sich und dem Rezipienten herstellt. Der Begriff *Medienkunst* wird im Kontext der vorliegenden Arbeit als Äquivalent für interaktive Werke verwendet, bei denen es sich, wie bereits weiter oben erläutert, immer auch um Medienkunst-Werke handelt.

Lynn Hershman selbst unterscheidet innerhalb ihres Gesamtwerks zwischen *interaktiven Werken* und *Net Works* (Netz-Arbeiten).²⁵ Unter interaktiven Arbeiten versteht sie dabei jene Werke, denen die Technologie der Videodisk²⁶ zugrunde liegt und die mit dem Betrachter ein dialogartiges Verhältnis eingehen bzw. sich wechselseitig in ihrem Verhalten beeinflussen, wie im Verlauf dieser Magisterarbeit am Beispiel der

²³ Dinkla 1997, S.16

²⁴ Dinkla 1997, S. 8, Anmerkung 6, sowie S. 16

²⁵ s. dazu Hershmans Website, Hershman 2001a (2001-06-06)

²⁶ Bei der Videodisk (auch Laserdisk oder Bildplatte) handelt es sich um ein CD-ähnliches Speichermedium für Videosignale, das im Gegensatz zum Videotape den Zugriff auf einzelne Kapitel oder Bildsequenzen ermöglicht, indem die konservierten Signale mit einem Laserstrahl abgetastet werden. Sie stellt damit den Vorläufer zur heute gängigen DVD (Digital Video Disk) dar.

Installation *Lorna* (1979-1982)²⁷ noch gezeigt werden wird.

Als Netz-Arbeiten bezeichnet sie hingegen Werke, die über diesen interaktiven Anspruch hinaus gehen und sowohl computergestützt sind als auch das Internet als künstlerisches Material integrieren. Innerhalb der werk-immanenten Untersuchung der Arbeiten Hershmans werde ich ihrer Definition von interaktiven Arbeiten und Netz-Arbeiten folgen, um den prozesshaften Charakter ihres Schaffens zu verdeutlichen. Exemplarisch werden von mir daraufhin die Arbeiten *The Difference Engine #3* und die Roboter-Puppen *Tillie* und *CybeRoberta* untersucht, die u.a. wegen ihrer thematischen Verbindung zu *Time&Time Again* relevant sind.

Im Zuge der Analyse ausgewählter Arbeiten Hershmans ist auch die oben umrissene Problematik des Begriffs der Interaktivität bzw. der Entstehung der Interaktiven Kunst von Bedeutung, da nur im Kontext dieser Entwicklung Hershmans eigenes Verständnis von Interaktivität und ihre Rolle als Pionierin dieser Kunstgattung deutlich gemacht werden kann.

Der Schwerpunkt der vorliegenden Magisterarbeit liegt auf dem multi-medialen Environment²⁸ *Time&Time Again* von Lynn Hershman und Fabian Wagmister. Sie sind zwei von zwölf internationalen Künstlern und Künstlergruppen, die der Einladung der Kuratorin Söke Dinkla zur Ausstellung *Connected Cities* nach Duisburg und an die dezentralen Ausstellungsorte im Ruhrgebiet gefolgt sind.

Um diese Arbeit eingehend analysieren zu können, wird zunächst eine Einführung in Lynn Hershmans Frühwerk erforderlich sein, wobei die Portrait-Performance²⁹ *Roberta Breitmore* (ca. 1970-1980)³⁰ und

²⁷ Die Zeitangabe 1979-1982 bezieht sich hier auf die Entstehungsphase der Arbeit, allerdings wurde *Lorna* erst 1984 als Videodiskinstallation in der Galerie Fuller Goldeen, San Francisco, der Öffentlichkeit präsentiert. Daher beziehen sich die meisten Publikationen auf diese Jahreszahl.

²⁸ Entgegen der im *Connected Cities* Ausstellungskatalog stehenden Bezeichnung *Installation* bezeichne ich *Time&Time again* als *Environment*, da die Einbeziehung sowohl des Außenraumes als auch des Museumsraumes eine entscheidende Rolle spielt. Interaktive Installationen beziehen den Ausstellungsraum nur sekundär mit ein. Die Körperaktivität spielt hier meist nur in bezug auf die Bedienung, d.h. die Taktilität, des Interfaces ein Rolle. vgl. Dinkla 1997, S. 166 und zur Definition von *Time&Time Again*, s. Wagmisters Website (Wagmister 2000 (2001-09-13))

²⁹ Der Begriff *Portrait-Performance* meint die Inszenierung einer Persona über einen bestimmten Zeitraum hinweg, wobei die Performance einer Charakterstudie gleichkommt.

³⁰ Da die Zeitangaben sogar innerhalb von Lynn Hershmans Texten divergieren, beziehe ich mich im folgenden auf die Angaben ihrer website. s. zu dem Phänomen der verschiedenen Zeitangaben von *Roberta Breitmore* auch Stiles 2001, ohne Seite

Hershmans erste interaktive Videodisk *Lorna* (1979-1982) exemplarisch dargestellt werden. Bei der Darstellung dieser Arbeiten wird das in ihnen aufgeworfene Verhältnis von Kontrolle, Identität – sowohl in bezug auf den Rezipienten als auch die (fiktiven) weiblichen Charaktere *Lorna* und *Roberta Breitmores* – und Voyeurismus über den Aufgriff feministischer Theoriebildung³¹ analysiert werden.

In einem weiteren Schritt wird eine Auswahl Hershmans aus *Net Works* vorgestellt werden. Sowohl bei der Vorstellung ihres Frühwerkes als auch ihrer Netz-Arbeiten geht es nicht um eine vollständige Darstellung dieser Werkkomplexe, sondern vielmehr darum, eine Basis für die Arbeit *Time&Time Again* zu schaffen, die nahezu alle Stränge des Schaffens Hershmans vereint. Hierbei ist nicht nur die technische Weiterentwicklung von Belang, sondern vor allem auch die inhaltliche Verknüpfung zu den vorangegangenen Arbeiten, die sich u.a. in den erarbeiteten Kategorien Identität, Voyeurismus und Überwachung manifestiert.

Da das interaktive Environment *Time&Time Again* sich nicht nur durch seine Komplexität und die Verquickung unterschiedlicher Techniken³² auszeichnet, sondern ebenso ein Beispiel für künstlerische Kooperation ist, wird der Werkanalyse ein Exkurs über Fabian Wagnisters künstlerisches Schaffen vorangestellt, das neben den Arbeiten Lynn Hershmans ein wichtiger Kontext ist. Dieses Kapitel ist notwendig, um das Potenzial der Arbeit ganz darstellen und begreifen zu können.

Das Nachwort stellt ein Resümee der erarbeiteten Ergebnisse dar und präsentiert einen Ausblick auf ein aktuelles Projekt Lynn Hershmans.

³¹ Hierbei orientiere ich mich vor allem an den Ausführungen von Christine Tamblyn (1986) und Martha Rosler (1977), die Lynn Hershmans Werke, allen voran die Portrait-Performance *Roberta Breitmores*, im Kontext der Feministischen Performance der 70er Jahre des 20. Jahrhunderts sehen und eine erste Bestandsaufnahme der Feministischen bzw. weiblichen Kunst vornehmen (Tamblyn 1986, S. 8-10 und Rosler 1977, S. 66-74). Silvia Eiblmayrs Darstellungen sind zum Begriff der Maske und dem Bild der Frau in der Kunst des 20. Jahrhunderts grundlegend (Eiblmayr 1993). Darüber hinaus werden die Kategorien Körper und Identität insbesondere unter Berücksichtigung der Ausführungen Marie-Luise Angerers untersucht (Angerer 1995).

³² Im Rahmen der vorliegenden Arbeit werde ich auf einige technische Besonderheiten eingehen, die für die Werkanalyse relevant sind. Zu ausführlichen Informationen über die technische Ausstattung s. die Websites der Künstler (Hershman (2001a/20001-06-06) und Wagnister 2000 (2001-09-13))

1. **“B.C. und A.D. – Before Computers und After Digital”**³³

Dieses Kapitel rückt zwei Frühwerke Hershmans in den Blick, die Eckpunkte im Früh- oder sogar Gesamtwerk der Künstlerin darstellen. Sowohl die Portrait-Performance *Roberta Breitmore* (ca. 1970-1980) als auch die Videodiskinstallation *Lorna* (1979-1982) sollen exemplarisch und detailliert untersucht werden, um wesentliche Merkmale herauszuarbeiten, die sich durch Hershmans gesamtes künstlerisches Schaffen ziehen. Da sowohl *Roberta Breitmore* als auch *Lorna* inhaltlich eng mit anderen Werken verknüpft sind, finden diese in bezug auf die beiden Arbeiten Erwähnung, ohne allerdings ausführlich dargestellt zu werden. Die Untersuchung der beiden Frühwerke dient damit als ein Ausgangspunkt für die Analyse des multimedialen Environments *Time&Time Again*.

Hershman selbst teilt ihr Werk in *B.C.(Before Computers)-* und *A.D.(After Digital)-*Arbeiten ein. Mit dieser „Formel“ reduziert sie ihr stilistisch umfangreiches Schaffen zunächst formal auf zwei wesentliche Faktoren: die Werke, die ohne technische Hilfsmittel³⁴ auskommen, wie z.B. ihre Site-specific Works (ortsgebundenen Arbeiten) oder Performances, und solche, für die ab 1980 digitale Medien eine wesentliche Grundlage bilden. Dennoch geht es nicht um eine zunehmende „Technisierung“ ihrer Werke. Entscheidend ist vielmehr, dass bereits Hershmans frühe Werke Züge von Interaktivität oder Interaktion aufweisen.

Diese Form der Interaktion, wie auch in der Site-specific Work *The Dante Hotel*³⁵ von 1970, äußert sich darin, dass der Besucher eine von der Künstlerin initiierte Situation durch sein Eingreifen verändern und dadurch mit dem Kunstwerk interagieren kann. Die Hotelgäste werden nicht nur zu Eindringlingen und Voyeuren der Schlafzimmerszene, sondern gleichzeitig

³³ Hershman 1995, S. 44

³⁴ Als technisches Hilfsmittel ist hier zunächst das Medium der Videokamera bzw. Videodisk, wie Hershman sie in ihrer ersten interaktiven Laserdisk *Lorna* benutzt, gemeint. Mit Beginn der 90er Jahre des 20. Jahrhunderts folgen dann computergestützte sowie telematische Arbeiten.

³⁵ 1970 mietet Lynn Hershman ein Zimmer des gleichnamigen Hotels in San Francisco und installiert dort ihre erste ortsbezogene Arbeit. Die im Zimmer verstreuten Objekte wie Make-up, Kleidung, Bücher u.a. verleihen den im Bett liegenden Bewohnerinnen, zwei lebensgroßen, authentisch wirkenden Frauenkörpern aus Wachs, eine Identität. Ein Radio und Atemgeräusche, die von einem Tonband übermittelt werden, bewirken eine

auch zu „Kuratoren, die sich um die Ausstellung kümmern“³⁶. Die Künstlerin verfolgt demnach bereits in ihren B.C.-Arbeiten den Anspruch, den Zuschauer in ihre Werke zu involvieren.

Hershmans künstlerisches Schaffen beinhaltet keine abgeschlossenen Werkkomplexe. Immer wieder arbeitet sie zeitgleich mit verschiedenen Materialien und Techniken, wie Fotografie oder Video, integriert Teile vorangegangener Arbeiten in neue oder entwickelt diese über Jahre hinweg weiter, so dass ihr Werk einen prozesshaften Charakter annimmt. Die Portrait-Performance *Roberta Breitmore* stellt nicht nur durch die angegebene Zeitspanne eine prozessuale Arbeit dar, sondern bezieht sich auch auf die vorangegangene ortsbezogene Arbeit *The Dante Hotel* Hershmans, da *Roberta Breitmore* zunächst dasselbe Zimmer der gleichnamigen Site-specific Work bewohnt. Mit der Roboter-Puppe *CybeRoberta* überführt sie schließlich Ende der 90er Jahre des letzten Jahrhunderts das Projekt der 70er Jahre in ein neues, interaktives Medium.

1.1 *Roberta Breitmore* – Zwischen Fiktion und Realität

1970 beginnt das Leben der Persona *Roberta Breitmore*. Ausgestattet mit einem Startkapital von \$1800 bezieht sie zunächst das Zimmer Nr. 47 des Dante Hotels in San Francisco. Sie ist 30 Jahre alt, arbeitslos, geschieden und stammt aus Ohio. *Roberta* wird als vom Pech verfolgt, neurotisch und übergewichtig beschrieben. Sie hat eine gebeugte Haltung, bewegt sich unbeholfen, ist meist zu stark geschminkt und scheint ihr Gesicht hinter ihren langen Haaren verstecken zu wollen.³⁷

Durch Kontaktanzeigen (Abb. 3) ist sie auf der Suche nach einer Mitbewohnerin, sozialen Kontakten sowie einer Arbeitsstelle. Obwohl sie das Leben einer Durchschnitts-Bürgerin lebt, indem sie einen Führerschein macht (Abb. 4), in einer Diätgruppe Mitglied wird, sorgfältig Tagebuch

lebensechte Atmosphäre. (Abb. 1/2)

³⁶ Hershman 2001, S. 64

³⁷ s. ausführlicher dazu Balltore 1978, S.22, vgl. auch Stiles 2001, ohne Seite, und Dinkla 1997, S. 176

führt, einen Psychotherapeuten aufsucht, sogar eine Handschriftenanalyse anfertigen lässt und sporadisch in Bars und zu Ausstellungseröffnungen geht, bleibt sie gesellschaftlich doch eine Außenseiterin: „*Roberta is not clever or much out of the ordinary. Her perpetual sense is of being alone. [...] Roberta feels like a borderline at the extreme edge of the world appearance.*“³⁸

Sie ist, ähnlich wie später *Lorna* oder *CybeRoberta*, dazu verurteilt, an gesellschaftlich vorgeprägten Konventionen und Rollenmustern zu scheitern, die sie zu einem Opfer der patriarchalen Gesellschaft werden lassen. Ruth Noack findet darüber hinaus folgerichtig in diesen Weiblichkeitsentwürfen den Anspruch, sich mit „*Aspekten normativer Weiblichkeit*“ auseinander zusetzen, wobei „*Hershmans Figuren häufig die Kehrseite des Weiblichkeitsideals verkörpern, das gesellschaftlich verworfene: die Hure, die böse Mutter, die Spielerin, die Psychotikerin*“.³⁹

Neben *Roberta Breitmores* Tagebuchaufzeichnungen, Schecks, Kontaktanzeigen, Briefen, einem Bericht des Psychoanalytikers (Abb. 5) u.a. sind ihre Kleidung, die Perücke und Schminkanleitungen die einzigen Überreste ihrer Existenz (Abb. 6). Obwohl neben Lynn Hershman selbst drei weitere Schauspielerinnen engagiert waren, *Roberta Breitmore* darzustellen (Abb. 7) ist sie im Laufe der Performance nur zweimal, 1977 und 1978, im Kunstkontext öffentlich aufgetreten. 1977 zeigt sich Lynn Hershman zusammen mit Kristine Stiles, die im gleichen Jahr das erste *Roberta Breitmore*-Double wurde, als *Roberta Breitmore* bei einer Ausstellungseröffnung der Paula Anglim Gallery in San Francisco.⁴⁰ Als Darstellerin tritt sie 1978 im Rahmen einer Performance anlässlich der Ausstellung *Lynn Hershman is not Roberta Breitmore, Roberta Breitmore is not Lynn Hershman* 1978 im M.H. de Young Museum, San Francisco, auf.⁴¹

³⁸ Ballatore 1978, S. 19; zum Verlauf der Performance und *Robertas* Ausstattung s. u.a. ausführlich ebd., die Dokumentation über *Roberta Breitmore* in: Kunstforum International, 1988, S. 149 und Hershman 2000c, ohne Seite

³⁹ Noack 2001, S. 33

⁴⁰ Stiles 2001, ohne Seite

⁴¹ Dinkla 1997, S. 176

Auch nach 1978 ist die Portrait-Performance Bestandteil zahlreicher Ausstellungen⁴², allerdings wird *Roberta Breitmore* hier nur noch durch die unzähligen Relikte repräsentiert, die sie hinterlassen hat. *Roberta Breitmore* existiert im Kunstkontext demzufolge nur als Dokumentation ihrer selbst. Selbst bei den Fotografien, die *Roberta Breitmore* in verschiedenen Situationen zeigen (Abb. 8-10), handelt es sich nicht um Schnappschüsse, sondern geplante Aktionen von eigens engagierten Fotografen. Sie verdeutlichen ebenso wie die eigenständige Gestik und Mimik, Handschrift und Gangart den „konzeptuellen Entwurf eines alter ego“⁴³ oder „the articulated creation of a simulated, objectified alternative personality“⁴⁴.

Durch diese Relikte, die nicht zuletzt durch den Blick des Fotografen oder der „Schöpferin“ Hershman gekennzeichnet sind,⁴⁵ hat der Rezipient nicht nur Zugriff auf *Roberta Breitmores* Geschichte, sondern wird auch zu ihrem Voyeur und kreiert anhand der selbstbestimmten Perspektive und Reihenfolge seine eigene Version von *Roberta Breitmores* Existenz.

Mit der Portrait-Performance *Roberta Breitmore* schafft die Künstlerin eine psychotische Außenseiterin, die eine Existenz am Rande der Gesellschaft führt, „a socio-psychological portrait of culture seen through an individual woman who metaphorically became everywoman“⁴⁶. Diese Frau ist gleichzeitig „virtuell“⁴⁷ und real, sie wird für die Menschen, mit denen sie in Kontakt tritt, Teil ihrer Wirklichkeit, so wie diese Bestandteil ihrer Fiktion werden.⁴⁸

⁴² Als jüngste Schauen sind hier die Ausstellungen und gleichnamigen Publikationen *Ich ist etwas anderes – Kunst am Ende des 20. Jahrhunderts*, Düsseldorf 2000, und *Double life – Identität und Transformation in der zeitgenössischen Kunst*, Wien 2001, zu nennen.

⁴³ Dinkla 1997, S. 177

⁴⁴ Hershman 2000c, ohne Seite

⁴⁵ In diesem Zusammenhang wirft Söke Dinkla die Frage nach der Rolle des Kunstwissenschaftlers auf, dessen Interpretation der Performance fast ausschließlich auf den Schilderungen und Dokumenten Hershmans beruht. Ruth Noack sieht in den im Kunstkontext rezipierten Relikten – die sowohl dokumentarische und fiktionale Elemente miteinander vermischen – Hershmans Einflussnahme auf die Rezeption ihrer Werke sowie eine Subjekt-Positionierung der Künstlerin über die künstlerische Praxis. s. ausführlicher dazu Dinkla 1997, S. 177 und Noack 2001, S. 33 f.

⁴⁶ Kat. Lynn Hershman 1996, S. 20

⁴⁷ Im Zusammenhang mit ihren Frühwerken benutzt Hershman den Begriff *virtuell* für eine simulierte Realität. Identität wird hier im jeweiligen Kontext durch das definiert, was nicht vorhanden ist. Hershman 1995, S. 46

⁴⁸ *“Roberta was at once artificial and real. A non-person, the gene of the anti-body,*

Hershman portraitiert und analysiert mittels *Roberta Breitmore* gesellschaftliche Strukturen. *Roberta Breitmore* avanciert damit zu einem „Zweiweg-Spiegel, der kulturelle Verzerrungen reflektierte, so wie sie erlebt wurden.“⁴⁹

Die Verwendung des eigenen Körpers verwischt die Grenzen zwischen Subjekt und Objekt und bietet Hershman dadurch die Möglichkeit, kulturelle Rollenzuschreibungen zu hinterfragen.⁵⁰ Die Performance stellt sich dabei als Ausdrucksform dar, die den Körper als künstlerisches Material nutzt, um jene festgelegten Rollenmuster aufzudecken.

Neben Hershman nutzen auch viele andere Künstlerinnen, wie etwa Eleanor Antin oder Linda Montano, in den 70er Jahren des letzten Jahrhunderts die Performance als künstlerisches Mittel. Dabei geht es vor allem um die Schaffung neuer kultureller Paradigmen anhand von „Rollen-spielen“, denen sich sowohl Hershman mit ihrer Portrait-Performance als auch Antin in ihren Performances als Ballerina oder König bedienen. Innerhalb der feministisch orientierten Performances werden die weiblichen Rollen oft überzogen dargestellt – die Frau als passives, abhängiges und depressives Wesen – und mit „typisch weiblichen“ Kleidungsstücken, wie beispielsweise der Schürze, untermalt. Die frühen Performances bauen demnach auf die Korrespondenz zwischen

Roberta's first live action was to place an ad in a local newspaper for a roommate. People who answered the ad became participants in her adventure. As she became part of their reality, they became part of her fiction.“ Kat. Lynn Hershman 1996, S. 18

In diesem Zusammenhang möchte ich auf ein Kunstprojekt hinweisen, das meiner Meinung nach interessante Parallelen zu dem Projekt *Roberta Breitmore* aufweist: Anfang der 90er Jahre des 20. Jahrhunderts entwirft die Holländerin Yvonne le Grand gleichfalls ein virtuelles alter ego: Nara Zoyd, bei der es sich um eine fiktive Figur handelt, die nur im Internet und nur in Worten existierte, die sie selbst mitteilte oder empfing. Ihre Erfahrungen veröffentlicht sie auf ihrer Website (<http://www.media-gn.nl/pataverse/fra.html>) – *Roberta Breitmore* führt Tagebuch und veröffentlicht ihre Erlebnisse ‚posthum‘ im Ausstellungskontext. Ähnlich den Kontakten, die Roberta Breitmore knüpft, werden die „Seelen“, denen Nara Zoyd begegnet, „Teil einer fiktiven Realität, die mit dem Leben und der Erfahrung der Schöpferin wuchs“. s. Kluitenberg 1999, S. 101

⁴⁹ Hershman 1989 (2001-05-09)

⁵⁰ Man mag dies für einen feministischen Ansatz oder für ‚weibliche‘ Kunst halten. Martha Rosler weist allerdings bereits 1977 darauf hin, dass weibliche Kunst nicht unbedingt feministisch sein muss, dennoch oft als feministisch bezeichnet wird, da sie Anfang der 70er Jahre des 20. Jahrhunderts im Zuge der zweiten Frauenbewegung entstand, als Antwort auf den von der Gesellschaft auf Frauen ausgeübten Druck zu verstehen und daher eng mit sozialen Überlegungen verbunden war und sich so als eigenständige Kategorie in der Kunst etablierte. vgl. Rosler 1977, S. 66

Symbolen und Bedeutung, die vom Publikum wiedererkannt werden können.

Während die Performances der 70er Jahre des 20. Jahrhunderts die Rückkehr alltäglicher Materialien in die Kunst proklamieren und durch ihren stark expressionistischen Charakter in der Tradition der Happenings stehen, befassen sich die späteren Performances zunehmend mit individuellen Themen und stellen oft den Körper ins direkte Zentrum der Aktion.⁵¹

Tamblyn zufolge nutzen die Künstlerinnen gerade diese Ausdrucksform, um gesellschaftlich konnotierte Rollenmuster und Maskierungen aufzudecken, da sie als Frauen bereits so konditioniert sind, täglich ihre eigene Identität nicht zuletzt durch Make-up und Kleidung zu manipulieren.⁵² Das Auftragen der Schminke, bei dem Hershman nach einem eigenen Schema vorgeht (Abb. 11), verdeutlicht die Transformation zwischen zwei Persönlichkeiten.⁵³ Im Zuge der zweiten Frauenbewegung Ende der 60er / Anfang der 70er Jahre des 20. Jahrhunderts reflektieren Künstlerinnen gesellschaftliche Projektionen von Weiblichkeit und begreifen ebenso wie Lynn Hershman den Akt des Schminkens als Transformation oder Erschaffung des eigenen Selbst.⁵⁴ In der alltäglichen Handlung des Schminkens erkennt Hershman ein weibliches Ritual, das eine Verwandlung markiert und einer Maskerade gleicht.⁵⁵

Gleichzeitig stellt sie die Konstruktion *Roberta Breitmore* in einen traditionellen Kunstkontext, wenn sie sagt: „*Her profile was animated through cosmetics applied to her face as if it was canvas, and her experience reflected the values of her society.*“⁵⁶ Hiermit legt die

⁵¹ Einige feministische Künstlerinnen, wie beispielsweise Valie Export, Cindy Sherman oder Marina Abramovic, gehen dazu über, ihren Körper während der Performance bewusst zu verletzen.

⁵² Tamblyn 1986, S.8

⁵³ Dinkla 1997, S. 177

⁵⁴ Die Künstlerin Lucy Lippard macht beispielsweise die Aussage: „*Sich selbst zu schminken/zu erfinden, heißt buchstäblich, sich (neu) zu erschaffen.*“, Noack 2001, S. 29. Lippard orientiert sich hier anscheinend an der Ambivalenz des Begriffs „to make-up“.

⁵⁵ In der feministischen Kunsttheorie ist der Begriff der Maskerade als „psychische Strategie“ vor allem von Sigrid Schade und Silvia Eiblmayr geprägt worden. s. dazu ausführlich Eiblmayr 1993, S. 37-40. Hier wird der Begriff der Maskerade aber eher gebraucht, um das Sein von Weiblichkeit zu beschreiben, ohne dass es allerdings noch etwas gibt, das maskiert wird. Hershman hingegen versteht den Begriff der Maske wörtlich, indem sie ihn im Sinne von Verkleidung und Verstellung nutzt.

⁵⁶ Kat. Lynn Hershman 1996, S.19

Künstlerin den tradierten Kontext von Frau und Bild/Leinwand offen und erhebt das alltägliche Schminkritual zur Kunst, wobei sie gleichzeitig den (männlichen) Blick des Betrachters entlarvt.

Hershmans „zweites Ich“ *Roberta Breitmore* avanciert durch die drei zusätzlichen Darstellerinnen zwangsläufig zu einer „multiplen Persönlichkeit“, die durch die Maskierung, die Verwandlung in *Roberta Breitmore*, nicht nur deren äußeres Erscheinungsbild adaptieren, sondern auch ihre Verhaltensmuster und Erfahrungswerte: *„Even with four different characters assuming her identity, the patterns of her interactions remained constant and negative. After zipping themselves into Roberta’s clothing, each multiple began to also have Roberta-like experiences.“*⁵⁷

1979 beendet Hershman die Performance mit der Hinrichtung *Roberta Breitmore*s über Lucrezia Borgias⁵⁸ Grab im Palazzo dei Diamonte in Ferrara, Italien. Die Künstlerin will sich durch diesen Exorzismus von ihrer zweiten Persönlichkeit befreien, denn *„[her, S.A.] traumas became my own haunting memories. They would surface me with no warning, with no relief. [...] The negativity in her life affected my own decisions. As a “cure” Roberta was exorcised.“*⁵⁹ Neben Lynn Hershman und Kristine Stiles nahm ein weiteres *Roberta Breitmore*-Double an der Aktion teil, das auch letztendlich den Exorzismus durchführte.⁶⁰

Bereits die Konstruktion der Figur *Roberta Breitmore* verdeutlicht die Problematisierung einer Trennung von Fiktion und Realität, vom Subjekt Hershman und dem (Kunst-) Objekt *Roberta Breitmore*. Auch wenn es sich hier um ein bewusstes Spiel mit Identitäten seitens der Künstlerin handelt, werden die realen gesellschaftlichen Praktiken der Projektion und Verinnerlichung von weiblichen Idealen doch sichtbar. Obwohl die

⁵⁷ Kat. Lynn Hershman 1996, S.19

⁵⁸ Lucrezia Borgia (1480-1519) war eine italienische Fürstin und zuletzt mit dem Herzog von Ferrara, Alfonso I. d’Este verheiratet. Während ihrer Regentschaft zog es namenhafte Dichter und Gelehrte an ihren Hof. Als äußerst gebildete Frau fällt sie aus den (zeitgenössischen) gesellschaftlich geprägten Rollenmustern heraus und ist damit gleichfalls als Kontrastfigur zu *Roberta Breitmore* zu sehen.

⁵⁹ Kat. Lynn Hershman 1996, S. 19/20

⁶⁰ Die Anzahl der Teilnehmerinnen divergiert zwischen zwei bei u.a. Dinkla 1997, S. 178 und drei bei Stiles, auf deren Ausführungen ich mich hier beziehe: *“she determined „Roberta Breitmore“ in an exorcism that employed yet another multiple, while we*

Protagonistin *Roberta Breitmore* durch den Exorzismus „vom gegenwärtigen Opfer zur ewigen Siegerin“⁶¹ avanciert, bleibt dem Rezipienten dennoch die Tatsache nicht verborgen, dass ihre Befreiung erst durch den Tod eintritt und sie sich zeit ihres Lebens ihrer Zwangslage nicht entledigen konnte.

Durch die hinterbliebenen „Dokumente“ der Persona und den unzähligen möglichen Blickwinkeln führt Hershman dem Rezipienten bereits hier seinen eigenen voyeuristischen und urteilenden Blick vor Augen, den sie in ihren späteren Werken noch stärker thematisiert.

Der Exorzismus *Roberta Breitmores* markiert das Ende der Performances und ortsspezifischen Arbeiten Hershmans. Ab 1979/1980 wendet sich die Künstlerin neben der Videotechnik verstärkt der Fotografie zu. Ihre erste Serie, die *Hero Sandwich Photographs* (1980-1990), komponiert sie aus jeweils einem männlichen und einem weiblichen Konterfei berühmter Personen, die zu unterschiedlichen Zeiten gelebt haben. Durch die Überlappung der Abbilder und die anschließende malerische Bearbeitung werden die vormals individuellen Identitäten zu jeweils einer künstlichen Persönlichkeit synthetisiert.

Die Videokamera stellt für Performancekünstler zunächst ein Medium zur Selbstbeobachtung und –darstellung dar, das die Ausdrucksmöglichkeiten der Performance erweitert.⁶² Mit der Arbeit *The Electronic Diary* (seit 1980) beginnt Hershman, die Videotechnik als eigenes künstlerisches Mittel zu nutzen, und läutet damit den Beginn ihrer A.D.-Arbeiten ein. Sie steht sowohl vor als auch hinter der Kamera, ist gleichzeitig Erzählerin und Regisseurin. Im Gegensatz zu *Roberta Breitmore*, die als fiktive Persona angelegt war und spätestens durch ihre Einordnung in den Kunstkontext

(*Hershman and I*) watched in glee (as Lynn and Kristie).“, Stiles 2001, ohne Seite
⁶¹ zit. nach Noack 2001, S.35

⁶² Die Videokamera wird zunächst als beobachtendes Medium eingesetzt, das – ähnlich wie die Performances – den Körper des Künstlers als künstlerisches Material auffasst. Die frühen Videoinstallationen – wie etwa Jochen Gerz' Performance vor der Videokamera *Rufen bis zur Erschöpfung* (1972) – stehen also in direktem Bezug zum Körper des Performers. Rosalind Krauss sieht im Videofilm eine „narzisstische Ästhetik“ und den Körper „as it was centered between two machines that are like the opening and the closing of a parenthesis. The first of these is a camera; the second is the monitor, which reflects the performer's image with the immediacy of a mirror.“, zit. nach Graham

als solche kenntlich gemacht wurde, kommt es hier zu einer kompletten Grenzverwischung von Realität und Fiktion.

Mit der Hinwendung zur Videodisktechnik, einem Verfahren, das Ende der 70er Jahre des 20. Jahrhunderts noch kaum erprobt ist, nutzt Hershman ein Medium, das sowohl in der Kunst als auch im Alltag ohne Vorbild und damit noch nicht männlich konnotiert ist.⁶³

1.2 *Lorna* – Zwischen Opfer und Täterschaft

Obwohl 1984 neben Lynn Hershmans Videodisk *Lorna* noch eine weitere Laserdisk mit dem Titel *Elastic Movies Disc*⁶⁴ angefertigt und veröffentlicht wird, erhebt Hershman den Anspruch, mit *Lorna* die erste künstlerische Videodisk produziert zu haben.

Als künstlerisches Medium hat die Nutzung der Videodisk, die neben den Speichereigenschaften des Videobandes die Möglichkeit des direkten Zugriffs auf einzelne Kapitel oder Bildsequenzen besitzt, zur Folge, dass Hershmans Arbeit nicht mehr in unmittelbarem Bezug zum Alltagsleben steht – wie es noch bei *Roberta Breitmore* der Fall war – sondern vor dem Hintergrund der Video- und Computerspiele zu sehen ist.⁶⁵ Nicoletta Torcelli geht sogar soweit, *Lorna* in eine direkte Traditionslinie mit Computerspielen zu stellen. Ähnlich wie bei Computergames kann „die Struktur nach und nach entdeckt, die „Fallen“ umgangen und so die Taktik erkannt werden, die zu einer Befreiung der Protagonistin führt.“⁶⁶ Sie übersieht

1996, S. 163

⁶³ Bis in die 70er und 80er Jahre des 20. Jahrhunderts hinein werden Frauen im traditionellen Kunstbetrieb benachteiligt. Künstlerinnen wie Hershman oder Jenny Holzer nutzen daher alternative Orte – seien es Hotelräume wie bei Hershman oder öffentliche Plätze wie bei Holzer –, um eine weibliche Kunst publik zu machen, zu etablieren und so der männlichen Ausstellungspolitik von Museen und Galerien entgegenzutreten. Hershman sieht daher auch in der Technologie der Laserdisk ein aktuelles Medium, das aufgrund seiner Neuheit wertfrei ist und sich erst noch etablieren muss.

⁶⁴ Bereits 1982/83 produziert Otto Piene die *Centerdisc* und die *Sky Disc*, zwei Videodisks, die zwar in einem künstlerischen Zusammenhang gesehen werden müssen, allerdings eher dokumentarische Züge aufweisen. Die *Elastic Movies Disc* hingegen beinhaltet neben den Aufzeichnungen zum gleichnamigen Workshop zwei Beiträge von Bill Seaman und Luc Courchesne, die künstlerische Autonomie besitzen. Im Gegensatz zu Lynn Hershmans *Lorna* ist sie kaum im Kunstkontext gezeigt worden und wurde damit kaum publik gemacht. Dinkla 1997, S. 170/171

⁶⁵ Dinkla 1997, S. 180

⁶⁶ Torcelli 1996, S. 300/301

dabei allerdings, dass eine tatsächlich Befreiung *Lornas* durch den Rezipienten gar nicht möglich ist, da auch er letztendlich ein Gefangener des Systems, Programms oder Spiels ist.

Hershman selbst verwischt hier die Grenzen zwischen Kunst- und Unterhaltungsindustrie, indem sie dem Rezipienten am Anfang des ersten Kapitels zu seiner Teilnahme an dem weltweit ersten interaktiven Video-Kunst-Spiel gratuliert (Abb. 12). In dieser Beschreibung – zu hinterfragen bleibt, ob auch in der „Spielpraxis“ – wird dann die Unterscheidung zwischen Computer und Nutzer verwischt: Der Anwender wird gezwungen, ohne nennenswerte Zeitverzögerung auf die Eingaben des Systems zu reagieren: er wird *„gezwungen, Entscheidungen in dem Augenblick zu analysieren und zu hinterfragen, in dem sie getroffen werden.“*⁶⁷

Darüber hinaus zeigt die Installation die enge inhaltliche Vernetzung der einzelnen Werke Hershmans. In *Lorna* adaptiert sie sowohl Elemente der Site-specific work *The Dante Hotel* als auch der Portrait-Performance *Roberta Breitmore*. Das Arrangement sowohl der ortsbezogenen Arbeiten als auch der Relikte *Roberta Breitmores* sowie der verschiedenen autonomen Segmente der Videodisk ermöglichen der Künstlerin und dem Rezipienten, verschiedene Blickpunkte einzunehmen. Hershman versteht *„diese Arbeiten als eine Art des elektronischen Kubismus, als eine Weiterführung der Ideen von Braque [...] und vor allem der Surrealisten, die [...] gewöhnliche Gegenstände in den gesteigerten Zustand der „Kunst“ versetzten.“*⁶⁸

Diese Nähe zum Surrealismus äußert sich später vor allem in den Roboter-Puppen, indem sie hier nicht nur das Kinderspielzeug in den „Zustand der Kunst“ versetzt, sondern auch das damit einhergehende Moment des Unheimlichen aufnimmt, das sich insbesondere in der Verwischung der Grenzen zwischen Mensch und Maschine, Leben und Tod bzw. „Vermenschlichung“ und „Verlebendigung“ der toten Materie manifestiert.

⁶⁷ Hershman 1989 (2001-05-09)

Ein Exemplar⁶⁹ der Videodisk *Lorna* wird seit 1997 dauerhaft im Medienmuseum des ZKM in Karlsruhe gezeigt (Abb. 13). Der ca. 3m x 3m große Präsentationsraum stellt ein Abbild des Wohnzimmers der Protagonistin dar und ist mit Fernsehgerät, Sitzecke und Vitrinen, in denen sich Objekte aus Lornas Wohnung befinden, ausgestattet. Diese Ausgangssituation stellt eine Doppelung der Betrachterposition dar und suggeriert so eine Identifikation des Rezipienten mit der Hauptfigur.⁷⁰

Die 36 auf der Videodisk gespeicherten Kapitel repräsentieren Lornas Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft und persönlichen Konflikte. Sie ergeben keine lineare Erzählstruktur, sondern bilden ein verzweigtes Wegesystem (Abb. 14). Lorna, die meist nur schemenhaft gezeigt wird, bewohnt eine Einzimmerwohnung in der texanischen Stadt Lubbock und ist lediglich durch ihr Telefon und das Fernsehgerät mit der Außenwelt verbunden (Abb. 15). Selbst ihre Bankgeschäfte und Einkäufe erledigt sie telefonisch. Sie personifiziert somit die Stereotypen des älteren Singles als auch des Computerfreaks, die das Haus nicht mehr verlassen. Die stereotypen Muster der Unterhaltung, die diese aus den Medien – hier insbesondere dem Fernsehen – beziehen, werden in der Form des Spiels über den Angriff klassischer Präsentationsmuster von Stars und Computerspielen ironisiert.

Nach dem Vorspann erscheint zunächst ein grell geschminkter weiblicher Mund – der sich später als der Mund der Erzählerin erweist –, über dem folgende Begrüßungsworte eingeblendet sind: *“Congratulations! You have just become a participant in the world’s first interactive video art disc game.”* (Abb. 12). In den darauffolgenden zwei Standbildern, die Lornas Schattenprofil in verschiedenen Ausschnitten zeigen, wird der „Star“ steckbriefartig vorgestellt: *„Say hello to Lorna, our star. Age: 40 / Fears: everything / Hobbies: watching TV / Distinguishing characteristics: has not left her home in 4 ½ years.“* (Abb. 16). Eine Sprechblase aus Lornas Mund

⁶⁸ Hershman 1995, S. 49

⁶⁹ Hershman produzierte die Videodisk *Lorna* als limitierte Auflage von 25 Stück, von denen nur noch 14 existieren. Hershman 2000c, ohne Seite

teilt dem Betrachter mit: „*Obviously, I've got problems.*“ und die dazugehörige Texteinblendung fordert ihn auf: „*Help Lorna leave her home. Your decisions could free our heroine from her web of fears.*“ Die dialogartige Situation, in die der Betrachter bereits durch die Begrüßung Lornas involviert wird, manifestiert sich hier in der direkten Ansprache und Aufforderung, Lorna zu helfen, indem er für sie Entscheidungen fällt.

Mit der Fernbedienung ausgerüstet, bekommt der Teilnehmer nun Anweisungen zur Bedienung des Systems: „*At decision points words, numbers or codes will appear on screen telling you what choices are available. You make the choice by pressing buttons on your remote control.*“ (Abb. 17) und „zappt“ sich durch Lornas Leben, wie diese durch das Fernsehprogramm. Mit Hilfe der Fernbedienung kann der Rezipient einzelne nummerierte Objekte, wie z.B. das Goldfischglas, das Fernsehgerät oder die Geldbörse, die sich in Lornas Appartement befinden, anwählen, die ihm daraufhin Auskunft über ihr Leben geben (Abb. 18). Je nach Gegenstand erfährt der Teilnehmer Episoden aus ihrer Vergangenheit und Gegenwart oder Details über ihre Ängste.

Entscheidet er sich beispielsweise für den Koffer, gelangt er zu einer Reihe von Standbildern, die Bilder aus einem Fotoalbum zeigen. Die zweite Variante zeigt ein Scheckheft, in dem er blättern kann.⁷¹ Fast jedes Objekt beinhaltet zwei Möglichkeiten, zwischen denen der Rezipient wählen kann. Durch diese individuellen Entscheidungen kommt es zu einer Vielzahl von Wegen und Wendungen der Geschichte, die aber alle das gleiche Ziel verfolgen: Lornas Befreiung. Die Auswahl der Objekte und Varianten bestimmt den weiteren Verlauf der Handlung und mündet in einer der drei möglichen Schlusssequenzen: Lorna begeht Selbstmord, bleibt in ihrem Zimmer oder befreit sich, indem sie den Fernseher zerschießt und nach Los Angeles fliegt (Abb. 19).

Die Gegenstände, die der Spieler anwählen kann, finden sich als reales Duplikat in der Möblierung des Ausstellungsraumes wieder. Diese

⁷⁰ Dinkla 1997, S. 180

⁷¹ Zu ausführlichen Beschreibungen der Videodiskinstallation s. Dinkla 1997, S. 180-182, Dinkla 1997, S. 74-78

Duplikation verstärkt den Effekt einer „Geschichte in der Geschichte“, in der der Teilnehmer auf die gleichen Objekte reagieren muss wie Lorna.⁷² Diese Voraussetzung verstärkt nochmals die Identifikation des Rezipienten mit der Protagonistin.

Ein weiterer Aspekt der Installation ist Hershmans subtiles Spiel mit Identitäten und Weiblichkeitsbildern. Bereits in der Portrait-Performance *Roberta Breitmore* werden gesellschaftliche Stereotype der Rolle der Frau offensichtlich, indem eine semi-fiktive Persona kreiert wird, die das stereotype Frauenbild kontrastiert.

In *Lorna* nutzt die Künstlerin die Videotechnologie nicht nur vor dem Hintergrund der feministischen Performances,⁷³ sondern als Mittel zur Identitätsfindung, indem sie die Darstellung der fiktiven oder virtuellen Persona *Lorna* mit dokumentarischen Passagen unterwandert. Wählt der Betrachter beispielshalber direkt zu Anfang den Fernseher an, hat er die Möglichkeit, zwischen vier Sendern zu wählen, auf denen jeweils eine Frau über die Überwindung ihrer eigenen Ängste spricht: „*Actually I think the biggest decision was to dropping out of the PhD Program. I wanted to do something different, I wanted to have some adventure.*“ Diese Sequenzen werden von Schnitten auf Lorna in einem roten Cocktailkleid und stereotypen Frauenbildern aus den Massenmedien unterbrochen. Die Aussagen der Frauen bilden somit einen Gegenpol zu Lornas eigener Situation und potenzieren dadurch ihre scheinbar ausweglose Lage.

Die Videodiskinstallation ist so angelegt, dass sämtliche Einwirkungen auf *Lornas* Leben, seien es der Liebhaber, die Medien oder der Rezipient, von außen kommen. Hier liegt auch das Paradox, denn die Befreiung Lornas lässt sich nur mit Hilfe der Medien – in Gestalt des Fernsehers –, vor denen sich die Protagonistin am meisten fürchtet, ausführen. Obwohl der Rezipient aktiv handelt, indem er die einzelnen Kapitel frei wählen kann, ist sein Handlungsspielraum doch begrenzt, nämlich durch den Rahmen, den die Disk ihm setzt. In diesem Rahmen wird der Rezipient der Person (*Lorna*), die er retten soll, strukturell ähnlich: Sowohl seine Verortung im

⁷² Hershman 2001b (2001-08-16)

Wohnzimmer der Protagonistin als auch seine analoge Positionierung und Anhängigkeit vom Bildschirm tragen dazu bei und drängen sich im Verlauf des „Spiels“ als notwendig auf. Auch wenn er Lornas Leben eigenständig zu steuern scheint, bleibt er doch auch immer vom System gesteuert, das ihm (Bedienungs-) Anweisungen erteilt. Er verkörpert gleichzeitig Aktivität und Passivität, Lenken und Gelenkt Werden.⁷⁴

Ähnlich wie zuvor bei *Roberta Breitmore* ist *Lornas* Leben von Ängsten und Einsamkeit geprägt. Beide Charaktere sind so angelegt, dass sie an den gesellschaftlichen Normen scheitern. Obwohl in der Arbeit *Lorna* die Ebenen Fiktion und Realität allein durch das Medium der Videodisk bereits klar voneinander getrennt sind, findet doch eine Vermischung statt, wenn der Betrachter vor dem Fernsehgerät sich dazu entschließt, an Lornas Stelle Entscheidungen für sie zu treffen.

Im gleichen Moment, in dem er glaubt, Macht über sie auszuüben, da er den Eindruck gewinnt, ihr Leben zu manipulieren⁷⁵, wird er zum Voyeur ihres Lebens: Durch ein „Schaufenster“, den Monitor, wird es ihm ermöglicht, *Lorna* selbst beim Baden oder mit ihrem Liebhaber beobachten zu können, während der Teilnehmer selbst in der Anonymität bleibt. Dieser Voyeurismus ist hier allerdings wesentlich deutlicher als bei *Roberta Breitmore*, da dort der Betrachter nur Zugriff auf die Relikte ihres Lebens hat, also im nachhinein zum Voyeur ihrer Geschichte wird. In *Lorna* drängt sich die Verflechtung von Bildschirm, Voyeurismus und visuellem Machtinstrument nicht nur stark auf, sondern wird auf irritierende Weise thematisiert: Der Voyeur befindet sich strukturell am selben Ort wie das beobachtete Objekt. Dennoch wird er als Inhaber des panoptischen Blicks vom „Überwachungsapparat“ kontrolliert: der Videodisk, die ihn gleichsam programmiert.

Also ist nicht nur *Lorna* das Opfer. Die Rollen zwischen Opfer (*Lorna*) und Täter (Rezipient) verkehren sich, wenn der Teilnehmer erkennen muss, dass sich *Lorna* letztendlich nur selbst befreien kann und er in seinen Entscheidungen von den Vorgaben des Systems abhängig ist.

⁷³ vgl. Anmerkung 31

⁷⁴ Dinkla 1997, S. 183

⁷⁵ Hershman 1989 (2001-05-09)

Hershman schafft in ihrer ersten Videodiskinstallation ein Szenario, das mittels Interaktion die Rolle des Betrachters und dessen Wahrnehmung von Realität – insbesondere die Vorstellung von der Autonomie des Betrachters der Installation – hinterfragt. Konsequenz werden die Irritationen, die *Lorna* insbesondere hinsichtlich der Überwachung aufwirft, in den Net Works durch die Komponente des Internets potenziert.

2. Net Works

1993 reflektiert Regina Cornwell die Vergänglichkeit der Interaktiven Kunst, wenn sie sagt: „*In the visual arts, static objects are a historical given. But time is crucial to the interactive work: it changes in time and is, by the nature of its digital electronic programming, not intended to be fixed and finalized, not one of a kind as a unique commodity*“.⁷⁶

Im Internet entstehen folglich Arbeiten, die jederzeit abrufbar sind und sowohl global als auch lokal funktionieren. Der Rezipient wird hier zum User von Plattformen, denen eine künstlerische Intention zugrunde liegt.

Durch das Kommunikationsmedium Internet erhält der Anwender die Möglichkeit, mit dem Kunstwerk zu interagieren, obwohl beide – Werk und Rezipient – ortsungebunden sind. Diese Autonomie von Ort und Zeit, wirkt sich insofern auf das Kunstwerk aus, als der anonyme und „körperlose“ User jederzeit Zugriff auf die Arbeit haben kann und so ein dynamischer Prozess zwischen Werk und Rezipient stattfindet.

Interaktive Systeme setzen demnach einen interagierenden oder zumindest reagierenden Zuschauer voraus, wie Hershman bereits 1989 erkannt hat.⁷⁷ Dennoch findet „*mit einer fortschreitenden technologischen Entwicklung*“, so Hershman weiter, eine Interaktion „*nicht nur zwischen dem Betrachter und dem System, sondern auch zwischen einzelnen Elementen des Systems selbst*“ statt.⁷⁸ Gemeint ist hier beispielsweise die Interaktion zwischen virtuellem und realem Raum, wie es u.a. bei der komplexen Arbeit *The Difference Engine #3* der Fall ist, die nachfolgend untersucht wird.

Dadurch ergeben sich neue Handlungsspielräume, die sowohl die reale als auch die vernetzte (virtuelle) Wirklichkeitsebenen miteinbeziehen. Hierbei handelt es sich um telematische⁷⁹ Arbeiten, die neben der

⁷⁶ Cornwell 1993, S. 57

⁷⁷ Hershman 1989 (2001-05-09)

⁷⁸ ebd.

⁷⁹ Der Begriff *Telematik* verdankt seine Entstehung der Verschmelzung der Wörter *Telekommunikation* und *Informatik*. Gemeint ist die Verbindung von Computersystemen mit Netzwerken der Telekommunikation, die die Übermittlung digitalisierter Bilder und Daten via Telefonnetzen ermöglichen.

virtuellen Ebene des Netzes, die nur eine Komponente der Werke darstellt, über eine physische Basis verfügen, die den realen (Ausstellungs-) Raum mit einbezieht.

Seit Mitte der 90er Jahre des 20. Jahrhunderts kreiert Lynn Hershman telematische Arbeiten, die das Internet als alternativen Raum begreifen und hinterfragen. Die scheinbare Entscheidungsfreiheit des Rezipienten innerhalb ihrer interaktiven Arbeiten, den Videodisks, überträgt die Künstlerin hier in die neue Dimension des Internets und dehnt gleichzeitig die Interaktion von der realen auf die virtuelle Welt aus. Die *Virtual Reality* oder der *Cyberspace* kennzeichnen dabei eine Scheinwelt, die außerhalb der fassbaren Realitätsebene liegt, aber eine fast perfekte Illusion räumlicher Tiefe und realitätsnaher Handlungs- und Bewegungsabläufe vermittelt. *Virtual Reality (VR)* und *Cyberspace* werden mittlerweile in der Regel synonym verwendet, dennoch soll hier kurz darauf hin gewiesen werden, dass es bei der VR eigentlich um das „Eintauchen“ des ganzen, handelnden Körpers ins Simulakrum geht. Bei der VR handelt es sich um eine Entwicklung, die mit dem Datenhandschuh begann, der ermöglichen soll, durch nicht nur visuelle, sondern – im Idealfall totale – sensorische Immersion in einem virtuellen, computergenerierten Raum ‚dort‘ Arbeiten auszuführen.

Der Begriff *Cyberspace*, der 1984 von William Gibson in dessen Roman *Newromancer* geprägt wurde, beschreibt hingegen oft auch einfach nur elektronische Netzwerke.

Das Internet wiederum, das aus dem ursprünglich für militärische Zwecke entwickelten US-amerikanischen *Arpanet* (Advanced Research Project Agency Net) hervorging, stellt in diesem Kontext zunächst einmal lediglich ein Kommunikations- und Informationsmedium dar, das die Basis für *Cyberspace* und VR bildet.

Im Zusammenhang mit diesen ‚anderen Welten‘ stehen die Themenkomplexe der *Cyborgs*⁸⁰ und *Avatare*⁸¹, die Hershman beispiels-

⁸⁰ Der Terminus *Cyborg* setzt sich ebenfalls aus zwei Worten zusammen: *cybernetic* und *organism*. Im Kontext der vorliegenden Arbeit bezieht er sich auf die Integration technischer Geräte in den menschlichen Körper als „Ersatzteil“ bzw. zur Unterstützung

weise fotografisch in der Serie *Cyborgs* (seit 1997) oder digital in ihren computergenerierten Werken wie *The Difference Engine #3* (1995-1999), *Time&Time Again* (1999) und den Roboter-Puppen *Tillie* und *CybeRoberta* (beide seit 1997) umsetzt.

2.1 The Difference Engine #3 – Der Betrachter als lebendige Information

1995-1999 entwickelt Hershman *The Difference Engine #3*, eine multimediale Arbeit, die im Mai 1999 auf der Ars Electronica mit der Goldenen Nica ausgezeichnet wird.⁸² Diese interaktive Site-specific Work benutzt die Architektur des ZKM Medienmuseums, für das sie eigens konzipiert wurde, als Schablone und die Museumsbesucher als Interface, also als Schnittstelle zwischen Computersystem und Anwender.⁸³

Ausgangspunkt sind Charles Babbages „Computerexperimente“ im Viktorianischen Zeitalter, die unter dem Namen *The Difference Engine #1*⁸⁴ als erster „Computer“ in die Geschichte eingingen. Fast zeitgleich zur Entstehung der *Difference Engine #3*, bearbeitet Hershman diese Thematik 1994-1997 in ihrem ersten Spielfilm *Conceiving Ada*, der u.a. die Rolle der viktorianischen Mathematikerin Ada Lovelace in Zusammenhang mit der Entstehung der *Difference Engine #1* beleuchtet.⁸⁵

lebenswichtiger Organe.

⁸¹ Als *Avatar* wird in der Kultur des Internets eine fiktive Identität bezeichnet, die ein Teilnehmer innerhalb virtueller Welten annehmen kann. *Avatare* sind hier synthetische Repräsentanten realer Menschen.

⁸² Lynn Hershman produzierte das Environment zusammen mit der Firma *Construct Internet Design*. Die Software beruht auf keinem gängigen Programm, sondern ist eigens dafür entwickelt worden. Aufgrund daraus resultierender technischer Mängel ist das Werk, das sich in der Sammlung des ZKM in Karlsruhe befindet, heute der Öffentlichkeit nicht mehr zugänglich.

⁸³ Unveröffentlichte Werkbeschreibung der Künstlerin aus dem Jahr 1996, Archiv des ZKM.

⁸⁴ Die *Difference Engine #2* wurde bereits von Babbages Sohn gebaut.

⁸⁵ In diesem Film geht es um eine Wissenschaftlerin, die sich mit der Erforschung von Künstlicher Existenz – ein Thema, das bereits im Zuge der Invention der Computertechnologie aktuell war – in der heutigen Zeit beschäftigt. Mittels Computerprogramm stellt sie eine Verbindung zum Gedächtnis der Computer-Pionierin Ada Lovelace her und nimmt so Kontakt zu ihr auf. Hershman schafft hier ein „Fenster zur Vergangenheit“ und kreiert zwei Existenzen, die nebeneinander bestehen. Diese beiden Ebenen, Vergangenheit und Gegenwart, sind durchaus mit realer und virtueller Welt gleichzusetzen.

Am Eingang des Environments befindet sich eine Replik der historischen Difference Engine von Charles Babbage. Der Museumsbesucher löst beim Betreten des Ausstellungsraumes einen Sensor aus, der eine Frau auf einem der beiden Computerterminals aktiviert, die den Besucher einlädt, näher zutreten. Eine Kamera fertigt ein digitales Abbild des Rezipienten an, und das System versieht die Augenpartie des Portraits mit einer Nummer, die den Zeitpunkt der Annäherung des Besuchers in Sekunden angibt (Abb. 20). Anschließend schickt der Besucher seinen Avatar per Mausklick ins Netz der *Difference Engine #3*, d.h. der körperlose Stellvertreter geht für 27 Sekunden auf eine Reise durch das virtuelle Museum⁸⁶, wo er auf andere digitale Abbilder stößt. Während seines Ausstellungsbesuches trifft der Besucher immer wieder unerwartet auf sein digitales alter ego, das an verschiedenen Orten innerhalb des Museums in Form von Wand- oder Deckenprojektionen wiedergegeben wird.

Bevor der Avatar in einem Archiv gespeichert wird, wo er jederzeit über seinen Zahlencode abrufbar ist, bannt das System ihn mit ca. 30 anderen virtuellen Repräsentanten auf eine „purgatorial identity wall“ (Abb. 21) – d.h. ins „Fegefeuer“ –, einen Screen über dem Eingang des Ausstellungsraumes.⁸⁷ Jeder, der einmal fotografiert wurde, „ends up in the Purgatory and becomes the ghost of a museum visitor.“⁸⁸ Nach dem „Fegefeuer“ wird der Avatar schließlich in einer Datenbank gespeichert, auf der er durch seinen Zahlencode, seine Identitätsnummer digital verfügbar ist (Abb. 22).

Der Zugang zum Internet ermöglicht sowohl dem physisch anwesenden Museumsbesucher als auch dem externen User den Zugriff auf die Datenbank und eine damit verbundene Interaktion mit den Avataren. Der anonyme Teilnehmer erhält die Möglichkeit, einen virtuellen Stellvertreter aus sechs zufällig vorgegebenen auszuwählen und so mit den in der Ausstellung anwesenden Avataren in Kontakt zu treten.

⁸⁶ Bei dem virtuellen Museum handelt es sich um eine dreidimensionale grafische Repräsentation des ZKM Medienmuseums.

⁸⁷ Hershman 2001b (2001-08-16), S. 8

⁸⁸ Hershman, zit. nach Tanner 1999 (2001-08-22), S. 2

Gleichzeitig kann er das Geschehen im Ausstellungsraum mittels Webcam in Echtzeit beobachten. Darüber hinaus können die virtuellen und realen Teilnehmer im Cyberspace durch eine Chatline Kontakt zueinander aufnehmen und sich Nachrichten zuschicken. Dadurch erreicht das lokale Ereignis eine globale Ebene.

Das interaktive Environment *The Difference Engine #3* thematisiert den „Lebenszyklus eines Avatars“⁸⁹. Die Aufhebung der physischen Dimension – die sich sowohl im Körper des Rezipienten als auch im realen Raum manifestiert – und der damit verbundene Eintritt in den Cyberspace ziehen eine Identitätsveränderung nach sich.

Die Grundidee des Projektes stellt die Konvertierung der ‚realen‘ Bilder in digitale Abbilder durch ein elektronisches System dar und beschäftigt sich mit Überwachung, Voyeurismus, digitaler Absorption und der Grenzüberschreitung von realen und virtuellen Räumen bzw. Existenzen. Die damit gekoppelte ständige Neuordnung der computergenerierten Fotografien lässt den Besucher zum Beobachter seiner selbst werden. Dieser dynamische Prozess bewirkt, dass sich auch die Möglichkeiten der Interaktion zwischen Bild und Abbild vervielfältigen. Hershman zufolge wird das Museum so „ – frei nach Babbage – zu einem Mega-Computer, in dem sich der Besucher als lebendige Information bewegt.“⁹⁰ Hershman nimmt hier also eine Gleichsetzung von realem und digitalem Raum vor, die sich somit im menschlichen Handeln im Realraum und den Aktionen des Avatars im Internet manifestiert.

Die Arbeit ist so angelegt, dass sich das voyeuristische Potenzial auf zwei Ebenen zeigt. Zum einen, indem der reale Besucher zum Beobachter seiner selbst wird, wenn er sich immer wieder mit seinem digitalen alter ego konfrontiert sieht – und damit der Voyeurismus sich selbst irritiert bzw. verhindert –, zum anderen, indem der virtuelle Zuschauer, der Internet-User, über das Internet das Geschehen verfolgt oder die Datenbank abrufen.

⁸⁹ Hershman 2001b (2001-08-16), S. 5

⁹⁰ ebd.

Nicht zuletzt durch die Kamera, die das Geschehen im Ausstellungsraum aufnimmt, weist der Voyeurismus des Cyberspace gleichzeitig Qualitäten der Überwachung auf. Der virtuelle User kann im Gegensatz zum realen Besucher anonym sowie orts- und zeitungebunden bleiben, wodurch er nicht fassbar ist. Dadurch wird er zum omnipotenten Überwacher der Szenerie.

Wie bereits erwähnt erschließen sich dem Betrachter des Werkes durch die Dimension des Internets, des Cyberspace, neue Handlungsräume. Die Voraussetzung des Netzes ist allerdings, dass sich der User zunächst eine neue/andere Identität – oder neue/andere Identitäten – erschaffen muss, da das depersonalisierte Medium den User in ein körperloses, anonymes Wesen transferiert. Der Anwender bedient sich also einer persönlichen Maske, die *„eine Signatur, ein Fingerabdruck, ein Schatten, ein Mittel (wird), um wiedererkannt zu werden.“*⁹¹

Durch die Definition seiner Persönlichkeit bestimmt der Teilnehmer zeitgleich seine Umwelt, sein Territorium. Dennoch ist eine Abgrenzung sozialer Strukturen gar nicht möglich, schließlich erschafft jeder User seine eigene fiktive Identität, mit der er im Cyberspace operiert. Für Lynn Hershman bedeutet das: *„The internet is just as much a space as real space is; it is simultaneously open to all and closed to all, a world without an overview that is only perceptible from each individual’s personal perspective. Internet communication demands a re-embodied body language and sets up the conditions for (re) constructing multiple identities that can continually change their manifestations and adapt to new conditions.“*⁹²

Trotz der technologisch avancierten Medien der computergenerierten Arbeit werden die inhaltlichen Rückbezüge zu *Roberta Breitmore*. Selbst wenn das Mittel der Maskierung bei der Portrait-Performance in Form von

⁹¹ Hershman 2000, S. 60

⁹² Hershman 2001 (2001-07-21). Interessant ist hier die Beobachtung, dass in Chatrooms oder MUDs (Multiple User Dungeons) oftmals trotz (möglichen) Identitätswechsels beim ‚Eintritt‘ in diese Räume ganze stereotype Rollenmuster bedient werden und beispielsweise ein Wechsel des Geschlechts bei anderen Usern oftmals Aggressionen auslöst.

Schminke und Kleidung real war, handelt es sich in beiden Fällen doch um eine bewusste Veränderung der Identität eines Individuums, das Identität hinterfragte und instabil werden ließ. Darüber hinaus beeinflusst die Maskerade gleichfalls die Wahrnehmung von Realität und Fiktion. Die Umgrenzung zwischen dem Objekt *Roberta Breitmore* und dem Subjekt Lynn Hershman ist ebenso diffus, wie die Abgrenzung zwischen Fiktion und Realität im Cyberspace. Der Inhalt wird kodifiziert und die Handlung zum Symbol.⁹³

Wurde die Performance *Roberta Breitmore* von Hershman bereits als Nichtkörper-Arbeit⁹⁴ aufgefasst, so erfährt der Körper des Rezipienten in der interaktiven Arbeit *The Difference Engine #3* als künstlerisches Material gleichfalls eine Neubewertung. Als Avatar repräsentiert er noch ein Abbild (eines Teils) seiner selbst, wohingegen er im Cyberspace völlig entkörperert auftritt. Nicht zuletzt der Zahlencode steht hier für die totale Entkörperung, „*the dynamic of abandoning the body into the cyberspace*“⁹⁵, die zur Folge hat, dass die gesellschaftlichen, stereotypen Rollenmuster, die Hershman noch in ihren Arbeiten *Roberta Breitmore* und *Lorna* thematisierte und hinterfragte, nicht mehr greifen.

2.2 *Tillie* und *CybeRoberta* – Die Puppe als Maske

Die Neuordnung von Identität(en) und Körper ist ebenfalls ein Thema der beiden Roboter-Puppen *Tillie* und *CybeRoberta*, die Hershman seit 1997 entwickelt und in unterschiedlichen Konstellationen in Ausstellungen und/oder im Internet präsentiert. Derzeit ist *Tillie*, *The Telerobotic Doll* (Abb. 23) in der Ausstellung *Telematic Connections: The Virtual Embrace* am Austin Museum of Art, Austin, Texas (USA), präsent.⁹⁶

⁹³ Hershman 1989 (2001-05-09)

⁹⁴ Die Künstlerin versteht sowohl die Portrait-Performance, als auch die vorangegangene Site-specific Work *The Dante Hotel* als *Nichtkörper-Arbeiten* und meint damit die Abwesenheit eines realen Körpers in Gestalt eines autonomen Charakters.

⁹⁵ Lynn Hershman, zit. nach Tanner 1999 (2001-08-22), S. 1. An dieser Stelle ist anzumerken, dass es sich bei der totalen Entkörperung im Cyberspace um ein altes Cyberpunkphantasma handelt, das nicht unhinterfragt geblieben ist, denn nach wie vor besitzt der User einen (realen) Körper. Eine Symbiose zwischen Mensch/Fleisch und Maschine gibt es hingegen (noch) nicht.

⁹⁶ Die Ausstellung verknüpft Pionier-Positionen der Interaktiven Kunst, wie die von Ken

Beide (weiblichen) Puppen sind anstelle ihrer Augen mit jeweils zwei Kameras ausgestattet. Über diese „eye-cons“⁹⁷ wird sowohl die physische als auch die telerobotische Bewegung der Puppen gesteuert. Das linke Auge sieht „in Farbe“ und übermittelt – auf einen Monitor im Realraum – in Echtzeit, das was es sieht, also das dortige Geschehen, seien es Lynn Hershmans Studio oder der Rahmen einer Ausstellung, während das rechte Auge mit einer schwarz-weiß Kamera bestückt ist und eine Verbindung zum Internet unterhält, die es alle 30 Sekunden mit Bildern versorgt (Abb. 24/25).

Der Zuschauer, der durch die Augen der Puppen das Geschehen sowohl in der realen als auch der virtuellen Welt beobachten kann, hat die Möglichkeit, ihren Kopf in einem Winkel von 180° zu drehen, so dass er den Ausschnitt des physischen Raumes, den er überblicken möchte, individuell regulieren kann. Über einen kleinen Spiegel, den jede Puppe in der Hand hält, sieht der Teilnehmer zeitgleich *Tillies* oder *CybeRobertas* gespiegeltes Abbild (Abb. 26).

CybeRoberta ist technisch gesehen eine identische Kopie von *Tillie*, weshalb Lynn Hershman hier auch von den zwei „*Dolly Clones*“⁹⁸ spricht (Abb. 27).⁹⁹ *CybeRobertas* äußerliches Erscheinungsbild hingegen ist eine Miniaturausgabe der Originalkleidung *Roberta Breitmores*.

Wie bereits weiter oben angesprochen werden beim ‚Betreten‘ des Internets jegliche realen Identitäten negiert oder gar ausgelöscht. Es handelt sich um einen Zustand, den die Feministische Medientheorie als „*sich ständig herzustellende und nachträglich sich einstellende Fixierung*“¹⁰⁰ versteht. Der User, der sich nun *Tillies* oder *CybeRobertas* Augen bedient, adaptiert folglich auch ihre Identität, denn „*Masken und*

Goldberg oder Lynn Hershman, mit zeitgenössischen computergenerierten Installationen, wie beispielsweise von Paul Sermon oder Eduardo Kac. Die Ausstellung ist noch bis zum 16. September 2001 vor Ort und im Internet unter <http://www.amoa.org> zu sehen.

⁹⁷ Hershman 2000c, ohne Seite

⁹⁸ Hershman 2000c, ohne Seiten

⁹⁹ Wie bereits bei der Portrait-Performance *Roberta Breitmore* als auch bei der Videodiskinstallation *Lorna*, sind die Informationen zu Datierung und Ausstattung der Puppen, vor allem von *CybeRoberta*, unterschiedlicher Natur (vgl. Stilles 2001, ohne Seiten oder Hershman 1996, S. 25). Meine Ausführungen folgen daher den Angaben auf Hershmans Website.

*Selbstverbergungen sind ein Teil der Grammatik des Cyberspace. Es ist die Syntax der Kultur der computervermittelten Identität, die übrigens auch multiple Identitäten oder Identitäten einschließen kann, die Geschlecht und Alter verändern.*¹⁰⁰ Die Puppe wird demzufolge zur Maske des Teilnehmers, zu den „multiple expressions of the self that links each person to another.“¹⁰²

Diese enge Interaktion zwischen Puppe und Rezipient lässt eine kaum merkliche Grenzüberschreitung zwischen Fiktion und Realität, zwischen virtuellem und realem Raum entstehen. Durch die Puppe wird der Teilnehmer nicht nur zum Voyeur und Überwacher der Szenerie, sondern vor allem auch zum Cyborg, zu einer Mensch-Maschine, indem er ihre Kameraaugen als Prothese für die Erweiterung seines eigenen Sichtfeldes nutzt (Abb. 28/29).¹⁰³

Yvonne Volkart sieht in der Puppe eine Anspielung „auf die vielen weiblichen Androide [...], die unsere Geschichte prägen und klar machen, dass Mensch–Maschinen-Verbindungen geschlechts-spezifisch gedacht wurden/werden. Tillie ist das virtuelle weibliche Objekt, in das man eindringen, das man bewegen und instrumentalisieren kann, und das einen damit sogar noch belohnt: „Tillies Augen können ihren Blick erweitern.“, später: „Dadurch dass Sie durch Tillies Augen schauen, sind Sie ... ein Cyborg geworden.“¹⁰⁴ (Abb. 31/29) Überwachung und Kontrolle werden demnach weder in der realen Welt noch durch physische Handlungen ausgeführt, sondern manifestieren sich einzig und allein im voyeuristischen Blick des Users (Abb. 32).

Hershman setzt demzufolge auch hier ihr Anliegen fort, die (gesellschaftlich) geprägten Sehweisen des Rezipienten kritisch zu hinterfragen. Spielte sich der Voyeurismus des Betrachters bei der Portrait-Performance *Roberta Breitmore*, wie bereits weiter oben besprochen, noch auf einer

¹⁰⁰ Angerer 1995, S. 11

¹⁰¹ Hershman 2000, S. 60

¹⁰² ebd.

¹⁰³ „In many cases, there is a merging of human and machine capabilities that create new beings, cyborgs, whose virtual reach, and in this case, sight is extended beyond physical location.“, Hershman 2000c, ohne Seite

¹⁰⁴ Volkart 2001, S. 66/67; zu weiblichen Androiden s. auch Stone 1995, S. 187/188; zu weiblichen Cyborgs s. u.a. Haraway 1994, S. 149-181

rein bildlichen Ebene¹⁰⁵ ab, wird der Blick des Rezipienten in der Videodiskinstallation *Lorna* zum Instrumentarium der Beobachtung, das letztendlich auch sein Verhalten steuert. Diese physische Dimension des Voyeurismus in Gestalt des Zuschauers wird nun in den Arbeiten *Tillie* und *CybeRoberta* von einer virtuellen Ebene abgelöst.

Mittels einer direkten Ansprache des Users durch eine der beiden Puppen und die damit verbundene Gleichsetzung des Anwenders mit einem Cyborg verweist Hershman auf ihr Spiel mit einer weiblich besetzten künstlerischen Technologienutzung und „*thematisiert die technologische Verfügbarkeit von (weiblichen) Körpern und die bildmanipulativen Möglichkeiten des digitalen Mediums mit Hilfe von erfundenen weiblichen Archetypen.*“¹⁰⁶ Die virtuelle Existenz der Puppen wird allerdings durch den direkten Kontakt mit dem Rezipienten, sei es durch sprachliche Kommunikation (Text) oder die Adaption ihrer Identität als eigene Maske, verwischt.

Die scheinbare Fähigkeit zur Kommunikation, ihre Qualität als Cyborg und der direkte Augenkontakt (durch den Spiegel) bewirken dabei eine „Ver-menschlichung“ und „Verweiblichung“ der Roboter-Puppen.¹⁰⁷ Diese „Ver-menschlichung“ der Puppen steht durchaus in der Tradition der Automaten-Puppen, sowohl in der Bildenden Kunst als auch im Film, wie beispielsweise die weibliche Automaten-Puppe in Fritz Langs Film *Metropolis* oder der weibliche Replikant Pris in Ridley Scotts *Blade Runner*, um nur einige Beispiele zu nennen, zeigen.¹⁰⁸

Hershmans ironischen Umgang mit den telematischen Puppen als identitätsstiftendes menschliches alter ego begreift Volkart dabei als bewusste ideologische Verharmlosung seitens der Künstlerin und folgert daraus,

¹⁰⁵ Die Formulierung „bildliche Ebene“ ist hier durchaus wörtlich zu verstehen, da der Betrachter erst zum Voyeur *Roberta Breitmores* wird, nachdem die Performance im Kunstkontext verortet wird und die Relikte im Ausstellungszusammenhang gezeigt werden. Sowohl die Präsentation der (Ab-) Bilder *Roberta Breitmores* als auch der Blick des Rezipienten auf selbige bedingen sich folglich gegenseitig und sind Voraussetzung für die voyeuristische Rolle des Betrachters.

¹⁰⁶ Ullrich 2000, S. 12

¹⁰⁷ vgl. Volkart 2001, S. 67

¹⁰⁸ Plant 1998, S.106. Im folgenden Kapitel wird die Puppe als künstlerisches Ausdrucksmittel innerhalb der Analyse des Environments *Time&Time Again* in einen kunsthistorischen Kontext gestellt.

dass „*Technologie in weiblicher Gestalt [...], ungefährlich und nett (erscheint)*“.¹⁰⁹

Volkart übersieht hier meiner Meinung nach allerdings den Aspekt des Unheimlichen und das anachronistische Moment der Puppe. Die Irritation liegt hier in der Rolle des Users als ‚Pygmalion‘, der die Puppe belebt: Ist er nicht offenkundig selbst – zumindest als virtueller Nutzer – Produkt des Systems und ein Kunstmensch, ein Avatar, der sich nicht allzu sehr von Marionetten, Puppen und anderen Kunstmenschen unterscheidet.¹¹⁰

Mit der Verwendung des Spiegels als einem Bestandteil der Arbeit reflektiert Hershman den „Blick des Anderen“ in zweierlei Hinsicht: Einerseits unterstützt der Spiegel die Metapher der Identitätsdoppelung im Cyberspace und bezieht sich damit auf den von außen, also von anderen Teilnehmern, gerichteten Blick auf die (angenommene) Identität des Rezipienten und vor allem der Rezipientin, andererseits bezieht sich die Künstlerin darüber hinaus auf den selbst-reflexiven Blick der Frau, die hier durch die Puppe vertreten wird. *„Das Verhältnis der Frau zu sich lässt sich zeigen am Spiegel. Der Spiegel, das sind die Blicke der Anderen, die vorweggenommenen Blicke der anderen. [...] Es kommen die Schreckensmomente, wo die Frau sich im Spiegel sucht und nicht mehr findet.“*¹¹¹

Silvia Eiblmayr setzt diesen Gedanken fort und schreibt: *„Das plötzlich verschwundene, nicht mehr zurückgegebene, Spiegelbild bringt der Frau das illusorische Moment ihrer dem Spiegelbild verdankten Identität zum Bewusstsein. Das Spiegelbild war nur scheinbarer Garant dieser Identität. Im Moment ihres Erschreckens liegt auch die Erkenntnis ihres eigenen Mangels, eines Mangels, den die Vollkommenheitsphantasie des Spiegelbildes verschleiern half.“*¹¹²

In Verbindung mit der weiblichen Puppe stellt der Spiegel demzufolge sowohl die *„narzisstische Identifikation (der Frau) mit ihrem idealisierten Spiegelbild dar“*¹¹³ als auch die *„plötzliche Bewusstwerdung des Blickes*

¹⁰⁹ Volkart 2001, S. 67. Auf diese beiden Aspekte werde ich im folgenden im Zusammenhang der Roboter-Puppe RITA in der Arbeit *Time&Time Again* eingehen

¹¹⁰ Bergermann 2000 (2000-06-18)

¹¹¹ Lenk 1976, S. 87, zit. nach Eiblmayr 1993, S. 152

¹¹² Eiblmayr 1993, S. 152

¹¹³ Eiblmayr 1993, S. 152

des Anderen“.¹¹⁴ Er inszeniert somit den damit einhergehenden „Bruch mit jenem imaginären Vollkommenheitsideal, das als ‚Bild der Frau‘ für den Mann Repräsentation ist und mit dem die narzisstische Frau sich auch identifiziert.“¹¹⁵

Obwohl *CybeRoberta* die gleichen (technischen) Komponenten wie *Tillie* aufweist, müssen hier darüber hinaus die Rückbezüge zu der Portrait-Performance *Roberta Breitmore* beachtet werden, die sich nicht nur in der identischen Kleidung ausdrücken. Mit dem „Dolly Clone“ *CybeRoberta* überführt Lynn Hershman, wie bereits weiter oben erwähnt, das Projekt der 70er Jahre des 20. Jahrhunderts in ein neues, interaktives Medium: „*‘CybeRoberta’, like ‘Roberta Breitmore’ before her, is a fictional persona designed as an updated Roberta.*“¹¹⁶

Ihre Identität oder Maske manifestiert sich dabei nicht länger im *“painted image as in Roberta’s case: it is a network of changing relationships, intensities and energies that have new manifestations in each moment of every participant’s action.”*¹¹⁷ Dieser telematische Zwilling reflektiert demnach, ähnlich wie die „reale“ *Roberta Breitmore*, gesellschaftlich geprägte Strukturen und weiblich konnotierte Rollenmuster. Die Figur der *CybeRoberta* beinhaltet genauso wie die *Roberta Breitmores* ein stereotypes Frauenbild, mit dem Unterschied, dass das digitale Medium des Cyberspace die reale Identität des Rezipienten nicht preisgibt.

Mit der Netzarbeit *The Difference Engine #3* und den Roboter-Puppen *Tillie* und *CybeRoberta* hat Lynn Hershman einen Ausgangspunkt für die Arbeit *Time&Time Again* geschaffen, die im folgenden Kapitel ausführlich analysiert wird. Die Verknüpfung von virtuellem und realem Raum sowie die damit einhergehende Dimension des Voyeurismus und der Überwachung stellen dabei zentrale Kategorien dar.

¹¹⁴ ebd.

¹¹⁵ ebd.

¹¹⁶ Stiles 2001, ohne Seite

¹¹⁷ Hershman 2001d (2001-07-21)

3. *Time&Time Again*

Der Schwerpunkt der vorliegenden Magisterarbeit soll wie bereits erwähnt auf einer detaillierten Analyse des interaktiven Environments *Time&Time Again* liegen, die sich nun in diesem Kapitel anschließt.

Das von Lynn Hershman und Fabian Wagmister gemeinsam erarbeitete Konzept von *Time&Time Again* basiert primär sowohl auf Hershmans Roboter-Puppen sowie der Weiterentwicklung des Blue Screen-Verfahrens, welches sie bereits bei ihrem Spielfilm *Conceiving Ada* nutzte, als auch auf Arbeiten Wagnisters.¹¹⁸

Da es sich um eine Zusammenarbeit handelt, wird der Untersuchung der Arbeit deshalb ein Exkurs zum künstlerischen Schaffen Fabian Wagnisters vorangestellt. Ein Einblick in die Arbeitsweise Wagnisters soll als weiterer Kontext zum Verständnis von *Time&Time Again* beitragen und mögliche Anschlüsse und Erweiterungen zu den vorangegangenen Analysen der Arbeiten Hershmans liefern.

Daran anschließend werden – ausgehend von einer Situierung des Werkes in den Ausstellungskontext – neben einer eingehenden Beschreibung die zentralen Aspekte der Arbeit untersucht. Grundlagen hierfür bilden die in den vorangegangenen Kapiteln erarbeiteten Erkenntnisse.

3.1 Exkurs: Fabian Wagmister

Bis vor sechs Jahren verstand sich der gebürtige Argentinier Fabian Wagmister ausschließlich als Filmmacher, doch mit der zunehmenden Dominanz des Computers und vor allem des Internets im Alltag hat er sein Interesse sowohl auf künstlerischer als auch wissenschaftlicher Ebene verstärkt auf die Erforschung digitaler Medien als globales Kommunikationsmittel und Übermittler kultureller Identität ausgerichtet.

¹¹⁸ e-mail von Lynn Hershman an die Verfasserin, 16.03.2001

Die beiden 1994 und 1997 von ihm an der University of California, Los Angeles (UCLA) gegründeten Institute *Laboratory for New Media* und das *Hyper Media Studio* beschäftigen sich mit den theoretischen Ausgangspunkten, technischen Voraussetzungen und kreativen Umsetzungen neuer Technologien im Bereich der Bildenden Kunst. Darüber hinaus entwickeln sie einzelne technische Bestandteile für Medienkunstwerke, wie z.B. die Bewegungssensoren und die Software für das multimediale Kunstwerk *Time&Time Again*.

Wagmisters Interesse an den Neuen Medien geht dabei allerdings deutlich über eine rein technische Seite hinaus. Sein Ziel ist es vielmehr, mittels digitaler Technologien ein künstlerisches Potenzial zu schaffen, durch das soziale Strukturen beleuchtet und verschiedene Kulturen einander nähergebracht werden können, wie auch sein Engagement als Gründer des *Program on Digital Culture* am Lateinamerikanischen Zentrum der UCLA zeigt.¹¹⁹ Für Wagmister steht die Entstehung digitaler Technologien daher auch in engem Zusammenhang mit kulturellen und historischen Entwicklungen: *“Like other media, digital media are embedded with cultural biases. The medium’s ,soul’ is determined by the culture that created it. In the case of Latin America, the introduction of this new technology raises important questions pertaining to cultural identity. This technology is a key engine in the ‘globalization’ process and is facilitating and advancing cultural hegemony.”*¹²⁰

So sieht er gerade in der Dimension des Internets die Gefahr eines unkritischen Umgangs mit und eines (möglichen) Verlustes der eigenen Kultur, wenn er sagt: *“We are connecting people to the Internet [...] but we do not question the technology. By using it without questioning it, we are also absorbing without question the cultural biases of the foreign culture. We cannot avoid accepting this technology, but I think we must and can do so from a much stronger platform of cultural empowerment.”*¹²¹

¹¹⁹ An dieser Stelle ist anzumerken, dass ich mir über die Problematik des Kulturbegriffs durchaus im Klaren bin, dies im Rahmen der vorliegenden Arbeit allerdings nicht ausführlich diskutiert werden kann.

¹²⁰ e-mail von Fabian Wagmister an die Verfasserin, 15.08.2001

¹²¹ ebd.

Wagmister selbst beschreibt seine künstlerische Arbeit, mit der er versucht *“to bring a better understanding of the social structures of the world to a wider audience”*¹²² zugleich als politisch und experimentell.

Während seine Filme, die mit wenigen technischen und stilistischen Mitteln auskommen, minimalistische Züge aufweisen, wirken seine multi-medialen Arbeiten dagegen direkt opulent. Dennoch verfolgt er in beiden Bereichen die Intention, das Verhältnis zwischen Künstler (creator) und Rezipient (viewer) im Sinne einer offenen Werkstruktur neu zu definieren: *“My tendency is not to construct too much – just to observe. [...] I’m interested in means of communication that force viewers to take a position, to make decisions about how they feel about what they see.”*¹²³

Fabian Wagmister strebt demzufolge – ganz im Sinne der Interaktiven Kunst – eine Aufhebung der traditionellen Trias Künstler-Kunstwerk-Rezipient an, indem er vom Betrachter eine aktive Teilnahme einfordert. Dadurch spricht er gleichzeitig dem Künstler die alleinige *“Macht”* über das Werk ab, so dass es zu einer *“shared responsibility”*¹²⁴, zu einer *“geteilten Verantwortung”* zwischen Künstler und Rezipient kommt.

Ein weiterer möglicher Anschluss an die Arbeiten Hershmans mag (allerdings mit anderer Ausrichtung) in der zunehmenden Verschiebung – oder gar dem Verschwinden – von Grenzen zwischen Realität und Fiktion, zwischen realer Welt und Virtual Reality liegen, wie bereits der Film *Mist* (16mm, 14 min.) von 1992 zeigt. In Anlehnung an den gleichnamigen Roman von 1914 des spanischen Schriftstellers Miguel de Unamuno,¹²⁵ kreiert Wagmister hier einen Dialog zwischen einem fiktiven Charakter und dem Regisseur über den künstlerischen Schaffensprozess und die Frage der Kontrolle desselben. Entscheidend dabei ist nicht nur die Überlappung von Realität und Fiktion in Gestalt von (realem) Regisseur und (fiktivem) Charakter, sondern die Tatsache, dass sich die erzählte Zeit deckungs-

¹²² ebd.

¹²³ e-mail von Fabian Wagmister an die Verfasserin, 15.08.2001

¹²⁴ e-mail von Fabian Wagmister an die Verfasserin, 15.08.2001

¹²⁵ e-mail von Fabian Wagmister an die Verfasserin, 15.08.2001; Auch wenn sich Wagmister hier ausdrücklich auf die spanische Literaturvorlage bezieht, ist die inhaltliche Nähe zu Luigi Pirandellos Drama *“Sechs Personen suchen einen Autor”* von 1921 sicherlich nicht zu übersehen, da auch Pirandello hier das Problem der Selbstidentifikation oder Identität thematisiert.

gleich zur Erzählzeit verhält, d.h. der Film in Echtzeit in einer einzigen Sequenz gedreht wurde.

Bereits in diesem Werk stellt Wagmister die Rolle des Filmemachers als *“the main force of creation”*¹²⁶ in Frage, welches sich in seiner späteren Beschäftigung mit interaktiven Medien fortsetzt.

In seinem Film *2:20am* (35mm, 13 min.), ebenfalls aus dem Jahr 1992, steht die Beobachtung oder auch Überwachung von Realität im Vordergrund. Der Film dokumentiert die Arbeit von – meistens ausländischen – Reinigungskräften, die während der Nacht die Straßen, öffentlichen Gebäude u.a. von Los Angeles säubern. Wagmister versetzt hier den Betrachter in die Lage eines (voyeuristischen) Überwachers, indem er dem Film durch die Wahl des Materials den Anschein verleiht,¹²⁷ er wäre mit einer Video-Überwachungskamera aufgenommen worden.

Damit wird auch hier Wagmisters Interesse – sowohl thematisch als auch formal – an einer kritischen Positionierung des Betrachters innerhalb des Werk-Kontexts deutlich, d.h. *“the work focuses on the relationship between the spectator / participant and their social / physical environment.”*¹²⁸

Zu seinen bekanntesten Arbeiten gehört die Installation ... *two, three, many Guevaras* (1997), mit der er weltweit an Ausstellungen teilnimmt und die im Jahr 2000 mit dem *Leonardo New Horizon Award* ausgezeichnet wurde.

Bei dieser Arbeit handelt es sich um ein multi-mediales Werk, das die Bedeutung des Lateinamerikanischen Revolutionärs Ernesto Che Guevara durch die von ihm inspirierten Kunstwerke analysiert. Die Basis der Arbeit bildet eine Datenbank, die Hunderte von Gedichten, Liedtexten, Zeichnungen, Gemälden und andere literarische und visuelle Tribute aus 33 Ländern enthält, die unser Verständnis dieser historischen Figur versinnbildlichen (Abb. 33-34). Der Betrachter kann nun über einen Touch-

¹²⁶ e-mail von Fabian Wagmister an die Verfasserin, 15.08.2001

¹²⁷ Der Film wurde zunächst als High-8 Video gefilmt und später dann auf 35mm Film überspielt. Interessant ist hier vor allem der Wechsel von einer ganz billigen zu einer ganz teuren Ästhetik.

¹²⁸ e-mail von Fabian Wagmister an die Verfasserin, 15.8.2001

Screen diese verschiedenen Kunstwerke an- und auswählen und sich so durch die Datenbank navigieren, auf der er aufgrund seiner ganz individuellen Selektion der Artefakte eine Spur seines Verständnisses der bzw. seines Interesses an dieser Geschichte hinterlässt.

Durch die Einschreibung jedes einzelnen Rezipienten wird so die Geschichte der historischen Persönlichkeit erfahrbar. Gleichzeitig zeigen die Spuren der Datenbank-Nutzer das individuelle Verständnis von kultureller Identität, die sich in der Person Guevaras bzw. ihrer symbolischen Aufladung manifestiert.

Die weiter oben erörterten Kategorien wie kulturelle Identität, Voyeurismus, Macht und Kontrolle sind gleichfalls Bestandteil von *Time&Time Again*. Die nachfolgende Untersuchung des Environments wird zeigen, wie sowohl Wagnister als auch Hershman ihr Interesse an diesen individuell, aber auch gesellschaftlich funktionierenden Mechanismen künstlerisch umsetzen.

3.2 „Kunstprozesse im urbanen Netz“¹²⁹

Wie bereits erwähnt, wird die Site-specific Work *Time&Time Again* 1998/99 von Lynn Hershman zusammen mit Fabian Wagnister für die Ausstellung *Connected Cities – Kunstprozesse im urbanen Netz*, die vom 20. Juni bis 1. August 1999 im Duisburger Wilhelm Lehmbruck Museum und an ausgewählten Orten der Industriekultur stattfand, konzipiert und entwickelt. Hershman und Wagnister sind zwei von zwölf internationalen Künstlern und Künstlergruppen, die der Einladung der Kuratorin Söke Dinkla nach Duisburg und an die dezentralen Ausstellungsorte im Ruhrgebiet gefolgt sind.

Das Ruhrgebiet, stellvertretend repräsentiert durch die „Ausstellungssatelliten“¹³⁰ Zeche Zollverein in Essen, das Bergwerk Schlägel & Eisen in Herten, die Lindenbrauerei in Unna, den Duisburger Innenhafen und nicht zuletzt das Wilhelm Lehmbruck Museum als

¹²⁹ Untertitel der Ausstellung *Connected Cities*.

¹³⁰ Aus der Presseerklärung der Kuratorin Söke Dinkla, 18.06.1999

zentralem Ausstellungsort, wird zu einem *“Labor auf Zeit”*¹³¹, in dem die Künstler ihre experimentell angelegten Arbeiten zum Denkmodell des Netzes und der Vernetzung präsentieren.

Dabei sieht das Ausstellungskonzept weniger vor, sich mit der tatsächlichen urbanen Infrastruktur des Städtetekonglomerats auseinander zu setzen, als vielmehr den subtilen, unsichtbaren digitalen Raum des Internets und der Telekommunikation als sozialen Raum zu begreifen und zu modellieren. Das Denkmodell des Netzes und der Vernetzung als auch der Ausstellungstitel *Connected Cities* beschreiben also nicht nur eine tatsächliche, reale Dimension der Verbindung, die sich bereits seit mehr als einem Jahrhundert durch ein immer dichter werdendes Geflecht von Verkehrs-, Kommunikations- und Wirtschaftswegen manifestiert, sondern stehen ebenso für die mediale Verknüpfung von Städten und deren Bevölkerung.

Die vermeintliche Diskrepanz zwischen den dezentralen Ausstellungs-orten, die als Standorte der Industriekultur auf ihre schwerindustrielle Vergangenheit verweisen, und den fast ausschließlich digitalen und interaktiven Kunstwerken wird durch die immer noch andauernde Umstrukturierung des Ruhrgebiets von einer Industrie- in eine Dienstleistungsgesellschaft sowie seine Polyzentralität aufgehoben. Folglich kann das Ruhrgebiet vor diesem Hintergrund als *“Spiegelbild des digitalen Netzes”*¹³² betrachtet werden.

Seit Anfang der 90er Jahre des 20. Jahrhunderts dient die Stadt als Vorbild für eine Reihe von Projekten und Foren im Internet, die mit den Metaphern der Datenautobahn und der digitalen Stadt operieren.¹³³ Dabei sind nicht nur die wirtschaftlichen und sozio-kulturellen Mechanismen der Stadt von Bedeutung, sondern vor allem ihre *„strukturelle Organisation”*¹³⁴. Einer der Aspekte für die Verwendung der Stadt-Metapher im Internet liegt nach Reinhard W. Wolf *„in der Leistungsfähigkeit des Stadtmodells als Orientierungshilfe im Daten-,Raum”*.¹³⁵ In Bezugnahme auf Hartmut

¹³¹ Dinkla 1999, S. 36

¹³² Denk 1999 (2001-05-08)

¹³³ Wolf 1999, S. 85

¹³⁴ Wolf 1999, S. 86

¹³⁵ ebd.

Winkler schreibt Wolf weiter: „*In der realen Stadt ist es möglich, sich ohne Ortskenntnisse zu orientieren, weil ihre Topologie dadurch gekennzeichnet ist, „dass zentrale von peripheren Bereichen zuverlässig und intuitiv zu unterscheiden sind“*¹³⁶ und, so Wolf weiter, „*bestimmte Indikatoren auch eine fremde Stadt lesbar (machen)*“.¹³⁷ Durch diese Voraussetzungen ist die Stadt als Modell daher geeignet, „*signifikante Strukturen im Datennetz hervorzuheben.*“¹³⁸

Das urbane Umfeld mag so zu einem ‘Reich der Zeichen’ im Sinne Roland Barthes mutieren: “*Die heutige Stadt kann man nur durch eine Tätigkeit ethnographischen Typs kennen lernen: man muss sich in ihr nicht durch das Buch, durch die Adresse orientieren, sondern durch das Gehen und Sehen, durch Gewöhnung und Erfahrung. Jede Erfahrung ist hier intensiv und fragil. Wiederfinden lässt sie sich allein durch die Erinnerung an die Spur, die sie in uns hinterlassen hat: Einen Ort zum ersten Mal besuchen heißt dann: beginnen, ihn zu schreiben: da die Adresse ungeschrieben ist, muss sie sich eine eigene Schrift schaffen.*“¹³⁹

Im Zuge der Medien- und Kommunikationstechnologischen Entwicklungen müssen demnach auch postmoderne Geographien neu gedacht werden. “*Raum- und Zeitkonstruktionen*”, so Marie-Luise Angerer, “*werden in einer telekommunikativen Gesellschaft endlos*” und ziehen sowohl “*eine Globalisierung und Fusionierung*” sowie “*eine Regionalisierung und Lokalisierung*” nach sich.¹⁴⁰ “*Es wird unwichtig sein*”, so Angerer weiter, “*an einem bestimmten Ort zu wohnen, wesentlich wird es hingegen sein, eine spezifische Position im Raum einzunehmen.*”¹⁴¹

Genauso wie sich der Besucher durch die Stadt bewegt und seine gewonnenen Erfahrungen körperlich erfährt, erprobt der Anwender eines interaktiven Environments dessen räumliche Strukturen. Diese körperliche Rückkoppelung an das Kunstwerk, so Dinkla, hat demnach zur Folge,

¹³⁶ Winkler, Hartmut: Songlines, in: www.rz.uni-frankfurt.de/~winkler/songline.html, Frankfurt 1996, zitiert nach Wolf 1999, S. 86

¹³⁷ Wolf 1999, S. 86

¹³⁸ Wolf 1999, S. 87

¹³⁹ Barthes, Roland: Das Reich der Zeichen, Frankfurt/Main 1981, S. 54 ff., zitiert nach Dinkla 2001, S. 8

¹⁴⁰ Angerer 1995, S. 18

dass es *“nicht darum (geht), eine abstrakte Idee anschaulich zu machen, sondern [...] eine Wirklichkeit, die sich abstrakt und zeichenhaft organisiert, erfahrbar zu machen.”*¹⁴²

Bei den im Rahmen von *Connected Cities* präsentierten künstlerischen Entwürfen manifestiert sich der urbane Raum demzufolge nicht mehr als starre Struktur, sondern als unvollständige, wachsende Ordnung, die sich dem Betrachter jeweils individuell durch dessen Entscheidungen, Bewegungen und Assoziationen erschließt.

3.3 Von der Metapher zur Realität

Für das interaktive Environment *Time&Time Again* ist im Wilhelm Lehmbruck Museum ein eigener Raum gebaut worden, dessen Außenwände weiß getüncht und mit Projektskizzen (Abb. 35/36) bestückt sind. Links neben dem Eingang befindet sich ein Computerterminal mit Internetzugang. Durch einen schmalen Gang betritt der Besucher den abgedunkelten, eigentlichen Ort des Geschehens.

Auf den ersten Blick scheint die Arbeit aus drei räumlichen Ebenen zu bestehen.

Die erste Ebene besteht aus (Video-) Bildern, die in Echtzeit von Kameras an den Außenorten¹⁴³ in den musealen Raum übermittelt und mittels Rückprojektion auf eine Leinwand projiziert werden. Sie stellt damit eine Verbindung zwischen den voneinander entfernten öffentlichen Außen- und Innenräumen dar.

Die zweite Schicht legt sich über diese vorgegebene Matrix und besteht aus Bildern der Besucher, die sich im Ausstellungsraum bewegen und ebenfalls live von einer versteckten Videokamera aufgenommen werden

¹⁴¹ Angerer 1995, S.18

¹⁴² Dinkla 2001, S. 8

¹⁴³ Insgesamt waren vier Kameras an folgenden öffentlichen Orten während der Ausstellungsdauer installiert: auf jeweils einem Gleis an den Bahnhöfen Gelsenkirchen und Dortmund, am Pfortnerhäuschen der Zeche Zollverein in Essen und auf einem Löschurm der Kokerei Prosper in Bottrop.

(Abb. 37/38). Ihre Silhouetten verschmelzen mit Luftaufnahmen von Schienennetzen, Bildern von Industrieanlagen und Computerfestplatten.¹⁴⁴ Der Museumsraum wird hier zum *“Knotenpunkt, (...) an dem sich die Netzwerke virtuell wie praktisch mit dem Körper der Besucher schneiden”*¹⁴⁵. (Abb. 39) Das Museum wird also zu einem Ort, an dem der Besucher *“vernetzte Subjektivität”*¹⁴⁶ erfährt, *“die nicht einfach nur übertragen wird, sondern sich selbst als Übertragung erlebt”*¹⁴⁷, d.h. er wird zum zentralen Bestandteil des Environments, indem seine Körperformen in die Live-Bilder eingespeist werden.

Die Überlappung der beiden ersten Schichten reduziert die Distanz zwischen Innen und Außen, indem die Illusion entsteht, die computergenerierte Silhouette des Besuchers befände sich direkt vor Ort, auf dem Gleis des Bahnhofs oder auf dem Gelände der Zeche Zollverein.

Die dritte Ebene manifestiert sich in der Automatenpuppe RITA¹⁴⁸, die mit ihren Kameraaugen das Geschehen im Ausstellungsraum aufnimmt und diese Bilder – ebenfalls in Echtzeit – ins Internet überträgt (Abb. 40). Sie bildet damit die Schnittstelle zwischen realem Raum und virtueller Welt. Der Besucher, der RITAs Welt den Museumsraum betritt, ist gleichfalls *“Beobachter und Versuchskaninchen”*¹⁴⁹, Täter und Opfer, besteht für ihn doch zeitgleich die Möglichkeit zu beobachten und beobachtet zu werden.

Auf den zweiten Blick ist allerdings zu erkennen, dass sich diese Ebenen noch einmal unterteilen lassen.

Die Museumsbesucher haben beispielsweise durch ihre Bewegung im Ausstellungsraum die Möglichkeit, verschiedene Projektionen, mit denen ihre Silhouetten auf der Leinwand ausgefüllt werden, freizulegen. Dabei kann nicht nur jeder für sich agieren; es ist auch möglich, dass sich mehrere Besucher gleichzeitig in dem Environment aufhalten und

¹⁴⁴ Damit die Körperbilder in die Projektion “collagiert” werden können, werden die Besucher gegen einen Blue Screen an der gegenüberliegenden Wand aufgenommen. Eine Computermaske fügt alle Informationen zu dem sichtbaren Ergebnis zusammen.

¹⁴⁵ Morse 1999, S.137

¹⁴⁶ zitiert nach ebd.

¹⁴⁷ ebd.

¹⁴⁸ RITA = **R**obotic **I**nteractive **T**elematic **A**gent

¹⁴⁹ Machoczek 1999, ohne Seite

zusammenarbeiten. Die zusätzliche Komponente des Zusammenspiels mehrerer Rezipienten bewirkt, dass durch gemeinsame Interaktion mehrere Bildschichten zur gleichen Zeit freigelegt werden können.

Diese Bildschichten – insgesamt fünf, bestehend aus Archivbildern von Industrieanlagen¹⁵⁰ und Computerfestplatten¹⁵¹ bis hin zu *“biotechnischen Darstellungen in großer Nahaufnahme”*¹⁵² – werden sichtbar, wenn sich der Besucher der versteckten Kamera, die sich an der Rückprojektions-Leinwand befindet, entweder nähert oder sich von ihr entfernt. Je näher er ihr kommt, desto kleinteiliger werden die in seiner Silhouette sichtbaren Strukturen, während sie umso globaler werden, je größer die Distanz zwischen Kamera und Rezipient wird. Von der Distanz abhängig entwickeln sich die Körperbilder von einer *“Makrostruktur zu einer Mikrostruktur der Computerchips”*¹⁵³. Die Besucher erleben folglich Bildschichten, *“die mit Körpern und deren physischer und virtueller Bewegung durch den Museumsraum verknüpft sind”*¹⁵⁴.

Neben der formal anmutenden Qualität der Körperbilder – der Verbindung zwischen Außen- und Innenraum, realer und virtueller Welt mittels Collage – erfährt der Rezipient gleichfalls eine malerische Ebene der Bildschichten. Handelt es sich bei den Aufnahmen der Industrieanlagen um fotografierte Abbilder der Wirklichkeit, so erinnern die Darstellungen der technischen Details (Computerchips etc.) an Illustrationen im Comicstil. Auch wenn die Fotografien der Industrieanlagen und Schienennetze aussehen, als seien sie nachkoloriert, so sind es doch vielmehr die kleinteiligen Projektionen, die wie gemalt wirken.

Dieser Effekt stellt sich durch die Konfrontation der beiden Bildebenen miteinander ein, die im Kontrast zu einander authentifizierend bzw. de-authentifizierend wirken.

¹⁵⁰ Hierbei handelt es sich um Fotografien, die Fabian Wagnister selbst aufgenommen und als Bildarchiv für *Time&Time Again* angelegt hat. Diese Bilder sind bei früheren Aufenthalten im Ruhrgebiet, bei der Auswahl der Kamerastandorte, entstanden. Sie enthalten vor allem Detailaufnahmen von Industriebauten oder –maschinen, wie z.B. der Kokerei Prosper.

¹⁵¹ Diese Bilder sind am Computer bearbeitete Aufnahmen des “Innenlebens” technischer Geräte, wie z.B. Computerfestplatten oder Mikrochips.

¹⁵² Morse 1999, S. 140

¹⁵³ Dinkla 1999 (2001-08-05)

¹⁵⁴ Morse 1999, S.137

Die erste Irritation besteht für den Besucher in der Umkehrung seiner Erwartungshaltung und Sehgewohnheiten, d.h. er erwartet nicht, in einem multimedialen Environment auf traditionelle Kunstformen, in diesem Falle Malerei, zu stoßen. Das Überraschende dabei ist, dass die Bilder indes nur gemalt wirken, es aber faktisch nicht sind.

Die zweite Irritation liegt in der Verteilung der malerischen Komponente. Der Rezipient stellt die malerische Gestaltung der Industrieanlagen weniger in Frage als die der Computerchips, da sowohl Gegenstand als auch Farbgebung den Bezug zu historischen Fotografien aus der Region herstellen. Bei den Details aus der Computerwelt hingegen scheinen Objekt und Erscheinungsbild in Kontrast zu einander zu stehen. Der Computerchip als Verkörperung höchster Technologie wirkt durch seine – digital bearbeitete – illustrative Darstellung wenig real.

Hershman und Wagmister nutzen bewusst den Kontrast innerhalb der Körperbilder. Dadurch dass sie sowohl Abbilder der Industriekultur als auch Ansichten aus der Welt der Technik zeigen, schlagen sie einen Bogen zur gegenwärtigen Situation des Ruhrgebietes, seiner Umstrukturierung von einem Industrie- in ein *“Dienstleistungszentrum der Medien- und Hochtechnologie”*¹⁵⁵. Der Rezipient durchlebt so – während seiner Interaktion mit *Time&Time Again* – ein *“metaphorisches Bild des Strukturwandels im Revier”*¹⁵⁶. Durch diese Verknüpfung zeigt sich gleichfalls die evidente Einflussnahme des digitalen Zeitalters sowohl auf das einzelne Individuum als auch auf das Kollektiv, die Gesellschaft.

Die verschiedenen Ebenen des Environments inszenieren demnach nicht nur die unterschiedlichen Formen von Datenströmen innerhalb der Arbeit, sondern stehen zugleich für die Ströme und Netzwerke, die sich durch das ganze Ruhrgebiet ziehen.¹⁵⁷ Diese Netzwerke können als Synonyme für die Modernisierung verstanden werden, die sich sowohl in der realen

¹⁵⁵ Denk 1999 (2001-08-05)

¹⁵⁶ ebd.

¹⁵⁷ Baumgärtel 1999, S.10

Wandlung des Ruhrgebietes als auch in der virtuellen Gleichsetzung mit den Innenbildern der Besuchersilhouetten manifestiert.

So gesehen spielt sich dieser Prozess dann auch innerhalb des Kunstwerkes in oder an den Körpern der Besucher ab, greift auf diese über: Durch eine Standortverlagerung des Besuchers verwandeln sich die Projektionen, die seinen Körper ausfüllen, von der Industriearchitektur zu Computerchips, von der industriellen Revolution zur technischen Evolution.

Das multimediale Environment *Time&Time Again* beinhaltet neben den räumlichen Ebenen ferner eine zeitliche Dimension. Bereits der Titel der Arbeit suggeriert Zeitschichten, „die sich wieder und wieder um denselben Fleck Erde legen“¹⁵⁸. Lynn Hershman benutzt in diesem Zusammenhang den Begriff der Reise, da bei *Time&Time Again* die Überwindung sowohl zeitlicher als auch räumlicher Distanzen eine Rolle spielen.¹⁵⁹ Hier ist die Reise allerdings als Endlosschleife angelegt, da der Reisende (der Besucher) kein Ziel hat, an dem er ankommen kann.¹⁶⁰

Obwohl sich die Live-Bilder stetig wandeln – auf den Bahnhöfen kommen z.B. immer neue Züge an, und andere fahren ab –, so lässt sich doch kaum von einer gravierenden Veränderung sprechen, da weder die Orte noch die Situationen maßgeblich variieren. Dennoch nimmt der Betrachter und Teilnehmer der Arbeit die Wandlungen natürlich wahr. Diese merkwürdige Wiederkehr des Gleichen, das sich aber doch immer unterscheidet, produziert in den minimalen Unterschieden eine Art Überkomplexität der Wahrnehmung. Der Rezipient befindet sich also in einem zeitlichen und räumlichen Vakuum.

Diese Überkomplexität der Wahrnehmung, die sowohl mit der Invasion digitaler Medien in sämtlichen Lebensbereichen als auch der damit verbundenen Verschränkung von Technologie und postmodernen oder postindustriellen Gesellschaftsstrukturen einhergeht, beschreibt Marie-Luise Angerer dann auch als „Überfülle von Zeit und Raum“, die sich in „einer

¹⁵⁸ Morse 1999, S. 137

¹⁵⁹ Unveröffentlichtes Interview mit der Kuratorin Söke Dinkla am 18.6.1999 im Wilhelm Lehmbruck Museum, Duisburg

¹⁶⁰ Nach Beaudelaire sind die wahren Reisenden nicht diejenigen, die ankommen wollen, sondern diejenigen, die fortgehen, um fortzugehen. vgl. Beaudelaire 1980, S. 271.

*Dezentrierung von Mobilität und Erfahrung, von Isoliertheit und Vernetzung, von Nähe und Distanz, von Monolog und Multilog*¹⁶¹ entfalten. Die daraus resultierenden neuen Wahrnehmungsmuster *“zwischen innen und außen, zwischen dem eigenen und dem anderen Körper, zwischen weiblich und männlich, zwischen Mensch und Maschine”*, so Angerer weiter, führen daher zwangsläufig zu einer neuen *“Ordnung von Interfaces”*¹⁶² und Identitäten.

3.4 RITA, die telematische Agentin

Die Kameraaugen der Puppe bestehen – ähnlich wie zuvor bei den Roboter-Puppen *Tillie* und *CybeRoberta* – aus zwei unterschiedlichen Kameras bzw. zwei unterschiedlichen Linsen. Dadurch ergeben sich für den Internetbesucher, der durch RITAs Augen den Ausstellungsraum besuchen und observieren kann, zwei verschiedene Perspektiven. Einerseits sieht er die Puppe, die sich in einem Spiegel betrachtet, andererseits hat er einen Überblick über das Environment und die Besucher, die sich darin bewegen. Dennoch beinhaltet RITA gleichzeitig ein Begrenzungsmoment, da sie sich nur in einem Winkel von 180° steuern lässt. So gesehen wird die Unendlichkeit des Internets durch RITAs Augen begrenzt.

Das Begrenzungsmoment wird hier bewusst seitens der Künstler eingesetzt und verweist implizit auf die Auswirkungen digitaler Techniken auf die menschliche Wahrnehmung und eine damit verbundene neue Realität. *“Digitale Techniken”,* so Hershman, *“erhöhen die Glaubwürdigkeit manipulierter Bilder noch mehr, selbst wenn sie Staunen hervorrufen und offensichtlich nicht authentisch sind. Die digitale oder materialisierte Umsetzung des Nichtauthentischen in digitaler oder materialisierter Form führt dazu, dass wir das eigene Wahrnehmungsvermögen zunehmend in Frage stellen und in den meisten Fällen dem Nichtauthentischen Glauben schenken.”*¹⁶³

¹⁶¹ Angerer 1995, S. 19

¹⁶² Angerer 1995, S. 19

¹⁶³ Hershman 2001c (2001-08-24)

Florian Rötzer beschreibt ebenfalls 1995 bereits die Faszination der neuen Medien und die damit einhergehende verführerische Kraft neuer Wahrnehmungsmöglichkeiten. Für Rötzer liegt die Verführung vor allem in der Verknüpfung von Wahrnehmung und Handeln, also der aktiven Teilnahme des Rezipienten, sei es das Computerspiel, das Internet oder eben ein interaktives Kunstwerk. *“Denn wenn die Wahrnehmung mit Handeln gekoppelt wird”,* so Rötzer weiter, *“und so auch eine Kopplung von Mensch und Maschine durch eine Schnittstelle geschieht, die eine aktive körperliche Beteiligung einfordert -, wenn also der Körper und nicht mehr nur seine Fernsinne mehr und mehr in der fiktiven Welt sich befinden, dann wird die traditionell markierte Grenze der Fiktion überschritten.”*¹⁶⁴

Rötzer beschreibt hier die Einebnung der visuellen Distanz des Betrachters zum Kunstwerk durch dessen körperliche Involvierung, d.h. je mehr der Betrachter durch das Auflösen der Grenzen zwischen realem und virtuellem Raum – bewusst oder unbewusst – in das Kunstwerk eintaucht, desto weniger kann er sich davon distanzieren. Damit beschwört Rötzer die Verführung als Verführung zum Simulakrum und konterkariert damit die Bewusstwerdung solcher Prozesse, die sich beispielsweise in *Time&Time Again* vollzieht.

Die Automatenpuppe RITA beinhaltet darüber hinaus eine weitere Dimension. Sie übermittelt nicht nur Bilder in Echtzeit aus dem Museumsraum ins Internet, sondern sie ist auch über das Internet steuerbar. Der externe und anonyme Internet-User hat die Möglichkeit, die Puppe zu steuern und die dadurch transferierte Bildsequenz zu bestimmen. Der User sieht durch RITAs Augen auf seinem Monitor, was im Museum geschieht und kann anhand eines Menüs kontrollieren, welche Bilder zu sehen sind. Er kann sowohl RITAs Kopfbewegungen steuern und sich so einen Überblick über den Ausstellungsraum verschaffen, als auch die Bildfolge, die von den Außenkameras in das Museum übermittelt wird, beeinflussen, indem er anhand des Menüs die verschiedenen Orte auswählt. Auf diese Weise erhält der virtuelle Zuschauer die Möglichkeit, ortsungebunden und anonym dem realen Besucher eine Bildfolge vorzugeben und

¹⁶⁴ Rötzer 1995, S. 54

dessen Handlung dadurch zu manipulieren, ohne dass sich dieser dessen bewusst sein muss. So *“entsteht ein komplexer Mechanismus von gegenseitiger Kontrolle, in der eigentlich niemand mehr in der Lage ist, unbeobachtet zu agieren”*¹⁶⁵. Auf diese Weise verwischen spielerisch Hershman und Wagmister die Grenzen zwischen *“der Sicherheit von Überwachungssystemen und der drohenden totalitären Datenwelt.”*¹⁶⁶

Für Wagmister stellen die Kameras der Außenorte und der Kontrollmechanismus der Puppe darüber hinaus einen Verweis auf totalitäre Staatssysteme dar, deren omnipotenter Blick sich aus den Überwachungskameras auf öffentlichen Plätzen speist und sich in einem Netz aus Kontrollmechanismen manifestiert, das um jeden einzelnen gewoben wird.

Wie bereits erwähnt ist die Arbeit *Time&Time Again* so angelegt, dass sich direkt außerhalb des eigentlichen Environments ein Computerterminal mit Internetanschluss befindet. Der Rezipient hat so die Möglichkeit, entweder vor oder nach seinem realen Besuch des Ausstellungsraumes das Werk virtuell aufzusuchen. Durch diesen unmittelbaren Zugriff auf die Arbeit wird seine Rolle als Rezipient erweitert. Er avanciert nicht nur vom Besucher zum Anwender, sondern nimmt durch diese Raumerweiterung sowohl die Rolle des Zuschauers als auch des Überwachers ein.

Dennoch ist er aber wie schon angesprochen immer auch Täter und Opfer zugleich, denn seine Rolle als Überwacher des Geschehens ist nur scheinbar omnipotent, da der virtuelle Raum, der Cyberspace, in dem er sich bewegt, gleichzeitig von vielen anderen Mitstreitern besucht und kontrolliert werden kann.

“Der User verkörpert das, was wir heute als multiple Identitäten wahrnehmen – eine Koexistenz unterschiedlicher Identitätsmodelle”, so Dinkla. *“Ihr entscheidendes Charakteristikum ist der Umstand, dass sie einer ständigen Reorganisation unterworfen sind. Es sind “shifting personalities”, die in der Lage sind, ihre Erscheinungsformen ständig zu*

¹⁶⁵ Dinkla 1999 (2001-05-08)

*verändern und immer neuen Bedingungen anzupassen. Ihre innere Logik ist es, die Nichtexistenz der Grenzen zwischen verschiedenen Realitätsebenen als gegeben vorauszusetzen.*¹⁶⁷

Obwohl die virtuelle Realität des Internets dem User permanent die Möglichkeit offen hält, in unterschiedliche Rollen und Identitätsmodelle zu schlüpfen, kann er mit der Roboter-Puppe RITA in *Time&Time Again* – die als Schnittstelle zwischen realem und fiktivem Raum fungiert – eine Maske überstreifen, die nun nicht länger eine tarnende Funktion besitzt, sondern dem User eine (konkrete) Identität verleiht.

Die Puppe übernimmt damit die Funktion eines Stellvertreters und wird zum künstlichen Doppelgänger des Users. Dabei wird die Ambivalenz deutlich, die die Puppe als ‚Kunstmensch‘ in sich trägt: Der Rezipient, der sich durch die Puppe ‚vertreten‘ lässt, begibt sich dadurch in einen Schwebезustand zwischen Subjekt und Objekt und täuscht nicht nur andere Nutzer sondern auch sich selbst.

So gilt hier für das Verhältnis Körper/Puppe, was für ihr Verhältnis in der Moderne gilt: *“Der Körper [...] ist nicht mehr länger Ort des Natürlichen, Authentischen, Eigentlichen, [...] er ist vielmehr ein Konstrukt, eine offene Projektionsfläche für historisch wechselnde Einschreibungen, die sich in dem weiten Spannungsfeld zwischen Natur und Artefakt bewegen.”*¹⁶⁸

Dadurch dass der Körper zur *“verfügbaren Sache”*¹⁶⁹ geworden ist, *“(artikuliert) sich das Bewusstsein vom Konstruktionscharakter des Körpers künstlerisch im Verweis auf die Funktionsmechanismen der bildgebenden Medien. Es verschwindet der Körper, zurück bleibt die Puppe, das Double [...]”* und, so Müller-Tamm und Sykora weiter, *“die Puppe ist eine Replik des Körpers, den sie absorbiert. Die Puppe mimt seine Mimikry und umgekehrt, der Mensch demaskiert an ihr, was er an sich maskiert.”*¹⁷⁰

Wie schon im Zusammenhang mit *Tillie* und *CybeRoberta* angedeutet, geht es in der Dimension der Puppe nicht nur um ein Konstrukt von

¹⁶⁶ Machoczek 1999

¹⁶⁷ Dinkla 2001, S. 11

¹⁶⁸ Müller-Tamm/Sykora 1999, S. 66

¹⁶⁹ ebd.

¹⁷⁰ ebd.

Körper, sondern auch um die metaphorische Aufladung eines Kinderspielzeugs. Gemeint ist *“die scheinbar unschuldige Kinderpuppe, die als Projektionsfläche und Ersatzobjekt schon immer die Verheißung auf andere, unbekannte Sphären in sich trägt. Als Attribut des Mädchens ist sie mit Vorstellungen von Vergänglichkeit, von den verlorenen Paradiesen der Kindheit und von scheinhaftem Sein, das mit dem Weiblichen assoziiert wird, aufgeladen.”*¹⁷¹

Für RITA bedeutet das, dass sich hier ihre magische und unheimliche Wirkung in dem anachronistischen Moment – der Kombination von Kinderpuppe und digitaler Technologie in Gestalt der Kameraaugen und des Internets – manifestiert. Michelle Goldberg formuliert den anachronistischen Aspekt der Puppe – in diesem Fall *Tillie* – überaus prägnant: *„Like a bastard child of Mary Shelley and George Orwell, Tillie is a surveillance system in a pretty Victorian package. Technologically advanced, frighteningly gothic and fraught with dystopian implications, she typifies Leeson's work, which almost always combines an explicitly feminist stance with a groundbreaking use of computers.”*¹⁷²

Durch die Puppe schreiben sich Hershman und Wagmister nicht nur in die Tradition der Kunstgeschichte ein – an dieser Stelle soll hier nur kurz auf die Avantgarden am Anfang des 20. Jahrhunderts verwiesen werden, die in unterschiedlicher Ausprägung auf die Puppe als künstlerisches Material zurückgriffen –, sondern kreieren ein augenscheinlich verspieltes, kindliches und damit harmloses (Körper-) Bild, das spätestens durch den Blick durch die (Überwachungs-) Kameras als totalitär entlarvt und somit unheimlich wird.

¹⁷¹ Müller-Tamm/Sykora 1999, S. 21

¹⁷² Goldberg 1999, (2001-06-05)

Nachwort

Die vorliegende Arbeit hat versucht Lynn Hershmans Status als Pionierin der Interaktiven Kunst Rechnung zu tragen und anhand von ausgewählten Werken verschiedene Ausformulierungen von Interaktivität aufzuzeigen. Der prozesshafte Charakter des Gesamtwerkes Hershmans, d.h. das Aufbauen der einzelnen Werke aufeinander, muss dabei im Kontext der Entwicklung der Interaktiven Kunst gelesen werden. Dabei bedingen sich die zunehmende Komplexität der digitalen Medien und die Vielschichtigkeit der Werke gegenseitig.

Handelte es sich bei *Lorna* noch um ein begrenztes, wechselseitiges Handeln zwischen Rezipient und System, das zwar vermeintlich viele Varianten möglich macht, aber dennoch die omnipotente Rolle der Künstlerin impliziert, scheinen die Möglichkeiten und Handlungsstränge innerhalb der *Net Works* bereits unbegrenzt zu sein.

Entscheidend ist hier, dass die erweiterte Technologie neue Handlungsspielräume eröffnet, die einerseits nicht mehr kontrollierbar sind, andererseits einen Überwachungsimpetus enthalten: das Internet oder den Cyberspace.

Die vorangegangenen Kapitel haben gezeigt, dass es immer mehr zu einer Verschiebung oder gar Auflösung der Grenzen zwischen Fiktion und Realität, zwischen Realraum und virtueller Welt kommt. Mit *Time&Time Again* gelingt Hershman und Wagnister der Brückenschlag zwischen realem Raum und virtueller Realität. Sie zeigen, dass "*Telematische Skulpturen*"¹⁷³ durchaus in der Lage sind, den Raum des Museums zu überschreiten und auszudehnen, ohne ihn verlassen zu müssen.¹⁷⁴

Die Dimension der virtuellen Welt bewirkt zwangsläufig, dass neben räumlichen und zeitlichen Größen auch Identitäten neu gedacht und erprobt werden müssen. Wie bereits in den vorangegangenen Kapiteln erarbeitet, bewirkt ein Verwischen der Grenzen zwischen realer Welt und

¹⁷³ Baumgärtel 1999, S.10

¹⁷⁴ ebd.

virtuellem Raum gleichfalls eine Identitätsverschiebung, die bis hin zum Verlust der eigenen Identität im Cyberspace führen kann.

In der Arbeit *The Difference Engine #3* stellt sich die Identitätsverschiebung so dar, als dass der reale Ausstellungsbesucher im Cyberspace durch einen digitalen und damit körperlosen Avatar ersetzt wird. Demzufolge wird der Rezipient im virtuellen Raum durch sein eigenes digitales alter ego vertreten, das die ‚reale‘ Identität des Besuchers demnach transformiert, aber nicht negiert.

Im Gegensatz dazu besitzen die Roboter-Puppen *Tillie*, *CybeRoberta* und *RITA* zwar im realen Ausstellungsraum eine physische Dimension, führen für den Internetuser allerdings zunächst zu einem ganzheitlichen Identitätsverlust und zur Entkörperung seiner selbst. Die Puppe übernimmt hier die Funktion einer identitätsstiftenden Maske, die der User während seiner Navigation überstreift. Da die Puppe eindeutig weiblich konnotiert ist, handelt es sich hier gleichzeitig um einen ironischen Umgang Hershmans mit gesellschaftlich geprägten Geschlechterrollen, denn auch der männliche User wird so gezwungen, eine weibliche Identität anzunehmen.

Mit ihrem gegenwärtigen Projekt *Self Replicating Automaton*, das voraussichtlich noch in diesem Jahr realisiert wird, entwickelt Lynn Hershman in konsequenter Weiterführung der Roboter-Puppen eine „*tamagotchi-like*¹⁷⁵ creature [...] an internet bred construction of identity that will flesh out through cumulative virtual use, reflecting the global choices of internet users.“¹⁷⁶ Die Arbeit ist so konzipiert, dass das ‚lebendige System‘ sich im Verhältnis zur Anzahl der daran teilnehmenden Internetnutzer verändert, so dass „*a tabula rasa for the projections of net users, a subliminal cyber image collectively designed*“¹⁷⁷ entsteht.

¹⁷⁵ Ein *Tamagotchi* ist ein virtuelles Haustier in Form eines digitalen Spielzeugs, das vom Besitzer „gefüttert“ und „umsorgt“ werden muss, um den Abbruch des zugrundeliegenden Programms – den „Tod“ des Tamagotchi – zu verhindern.

¹⁷⁶ Hershman 2000b, S. 29

¹⁷⁷ ebd.

Die Künstlerin orientiert sich an gesellschaftlichen Problemstellungen, die sie in ihren Werken umsetzt. Lag der Schwerpunkt ihrer bisherigen Arbeiten auf der Rolle des Individuums im gesellschaftlichen Kollektiv, stellt sie nun globale Fragstellungen ins Zentrum.

Mit ihrem Projekt *Self Replicating Automations* hinterfragt Hershman beispielsweise die aktuelle Gen-Debatte und die Patentierung der DNA: „*This project will challenge the legality of ownership of a virtual being, reflecting the current debate.*“¹⁷⁸

Dennoch bildet die Hinterfragung von gesellschaftlich konnotierten Weiblichkeitsmustern auch hier einen zentralen Aspekt ihrer Arbeit. Hershman, die durch ihr gesamtes Schaffen hindurch weibliche Identität im gesellschaftlichen Kontext in unterschiedlichen Ausformulierungen thematisiert, versteht selbst die Virus-ähnlichen *Self Replicating Automations* als weiblich.

Damit stellt sie gleichzeitig einen Rückbezug zu ihren frühen Nicht-Körper-Arbeiten her, die sie hier nun in ein neues, interaktives Medium überträgt. Hershman kreiert damit ein Werk, das keine physische Dimension mehr besitzt – beispielsweise eine Puppe –, sondern sich allein in der virtuellen Welt manifestiert, deren Schnittstelle die User an ihren Computern bilden, denn, so Hershman, „*if humans have become the interface to the larger communicative body can soulful automations be far behind?*“¹⁷⁹

¹⁷⁸ Hershman, 2000b, S. 29

¹⁷⁹ ebd.

I. Abbildungsverweis

Die **Abbildungen 1 und 2** wurden der Dokumentation *The Dante Hotel*. November 30, 1973 – August 31, 1974 von Lynn Hershman entnommen.

Die **Abbildungen 3, 4, 5, 10** wurden dem Katalog *Double Life. Identität und Transformation in der zeitgenössischen Kunst*, hrsg. von Sabine Breitwieser, Generali Foundation Wien, Wien/Köln 2001, S. 113/117/199 entnommen.

Die **Abbildungen 6-9, 11** wurden dem Katalog *Ich ist etwas anderes. Kunst am Ende des 20. Jahrhunderts*, hrsg. von Armin Zweite, Doris Krystof, Reinhard Spieler, Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen Düsseldorf, Köln 2000, S. 113-117 entnommen.

Die **Abbildungen 12, 17** wurden Söke Dinklas Buch *Pioniere Interaktiver Kunst von 1970 bis heute*, Karlsruhe/Ostfildern 1997, S. 181 entnommen.

Die **Abbildungen 13, 18** wurden der Zeitschrift *Neue Bildende Kunst*, 3/1999, S. 43, 45 entnommen.

Die **Abbildung 14** stammt aus dem Faltblatt *Lorna* zur ersten Ausstellung der interaktiven Videodisk in der Fuller Goldeen Gallery, San Francisco 1983/84, ohne Seite.

Die **Abbildungen 15, 16, 19, 39** wurden mir freundlicherweise von Söke Dinkla zur Verfügung gestellt.

Die **Abbildungen 20, 21, 22** stammen von folgenden Websites www.lynnhershman.com/ bzw. www.artmuseum.net/w2vr/archives/Hershman/o9_Engine.html

Die **Abbildungen 23-32** stammen von Lynn Hershmans Websites www.lynnhershman.com/doll2 und www.lynnhershman.com/tillie

Die **Abbildungen 33, 34** wurden mir freundlicherweise von Fabian Wagemister und Dara Gelof zur Verfügung gestellt.

Die **Abbildungen 35, 36** stammen aus dem Katalog *Connected Cities. Kunstprozesse im urbanen Netz*, hrsg. von Christoph Brockhaus und Söke Dinkla, Wilhelm Lehmbruck Museum Duisburg, Ostfildern 1999, S. 141/142

Die **Abbildungen 37, 38, 40** wurden mir freundlicherweise von Nina Hülsmeier zur Verfügung gestellt.

II. Literatur- und Quellenverzeichnis

In den Anmerkungen des laufenden Texts wird im Hinblick auf die Zitate oder Referenzen, die den im Literaturverzeichnis aufgeführten Werken bzw. Artikeln entnommen sind, ein Kurztitel mit Autor/Autorin oder Herausgeber/Herausgeberin sowie Erscheinungsjahr (bzw. Titel des Ausstellungskataloges und Erscheinungsjahr) angegeben. Die tatsächlich zitierten Werke werden im Literaturverzeichnis daher nach Nennung des Autors/der Autorin o.a. mit dem Erscheinungsjahr in Klammern kenntlich gemacht.

Bücher und Aufsätze

- ANGERER (2000), Marie-Luise: Weiblichkeitⁿ, in: Cross Female. Metaphern des Weiblichen in der Kunst der 90er Jahre, hrsg. von Barbara Höffer und Valeria Schulte-Fischedick, Künstlerhaus Bethanien Berlin, Berlin 2000, S. 74-76
- ANGERER, Marie-Luise: Body Options. Körper. Spuren. Medien. Bilder, Wien 2000
- ANGERER, Marie-Luise und Johanna Dorer: Gendered Genres and Gendered Audiences. Genealogie der feministischen Rezeptions- und Fernsehforschung, in: MARCI-BOEHNCKE, Gudrun, Petra Werner und Ulla Wischermann (Hrsg.): BlickRichtungFrauen. Theorien und Methoden geschlechtsspezifischer Rezeptionsforschung, Weinheim 1996, S. 61-78
- ANGERER (1995), Marie-Luise: The Body of Gender. Körper. Geschlechter. Identitäten, in: DIES. (Hrsg.): The Body of Gender. Körper. Geschlechter. Identitäten, Wien 1995, S. 11-14 und S. 17-34
- BALLATORE (1978), Sandy: Lynn Hershman as Roberta Breitmore. Narrative Performance, in: Lynn Hershman is not Roberta Breitmore, Roberta Breitmore is not Lynn Hershman, M.H. de Young Museum San Francisco, San Francisco 1978
- BAUMGÄRTEL (1999), Tilmann: Digitaler Fischfang. Die Ausstellung *Connected Cities* zeigt Kunst im Zeitalter globaler Vernetzung, in: Die Woche (16. Juli 1999), S. 10
- BEAUDELAIRE (1980), Charles: Les Fleurs du mal. Die Blumen des Bösen; Französisch/Deutsch; Stuttgart 1980; S. 271.

- CHICAGO, Judy: Auf der Suche nach Identität, in: DIES. und Edward Lucie-Smith: Der Andere Blick. Die Frau als Modell und Malerin, München 2000, S. 170-187
- CORNWELL (1993), Regina: From the Analytical Engine to Lady Ada's Art, in: Iterations. The New Image, hrsg. von Timothy Druckrey, International Center of Photography New York, Cambridge/Mass. 1993; S. 41-60
- CORNWELL, Regina: Interactive Art. Touching the 'Body in the Mind', in: Discourse. Theoretical Studies in Media and Culture, Vol.14 (2/1992), S. 203-221
- DINKLA (2000a), Söke: Vom Betrachter zum vernetzten Teilnehmer. Zur Geschichte der Interaktiven Kunst, in: Arch+, Nr. 149-150/2000, S. 109-115
- DINKLA (2000b), Söke: Lynn Hershman. Weibliche Archetypen der Gegenwart –Von Roberta Breitmöre zu CyberRoberta, in: Ich ist etwas anderes. Kunst am Ende des 20. Jahrhunderts, hrsg. von Armin Zweite, Doris Krystof, Reinhard Spieler, Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen Düsseldorf, Köln 2000, S. 112-117
- DINKLA (1999), Söke: Kunstprozesse im urbanen Netz, in: Connected Cities – Kunstprozesse im urbanen Netz, hrsg. von Christoph Brockhaus und Söke Dinkla, Wilhelm Lehmbruck Museum Duisburg, Ostfildern 1999, S. 18-39
- DINKLA (1997), Söke: Pioniere Interaktiver Kunst von 1970 bis heute, Karlsruhe/Ostfildern 1997
- DINKLA, Söke: From Participation to Interaction: Toward the Origins of Interactive Art, in: HERSHMAN, Lynn: Clicking In. Hot Links to a Digital Culture, Seattle 1996, S. 279-290
- EIBLMAYR (1995), Silvia: Automatismus und Medien. Die FRAU als Symptom, in: ANGERER, Marie-Luise (Hrsg.): The Body of Gender. Körper. Geschlechter. Identitäten, Wien 1995, S. 171-186
- EIBLMAYR (1993), Silvia: Die Frau als Bild. Der weibliche Körper in der Kunst des 20. Jahrhunderts, Berlin 1993
- GOLDBERG, RoseLee : Performance Art. From Futurism to the Present, London 2001

- GRAHAM (1996), Beryl: Playing with Yourself. Pleasure and Interactive Art, in: DOVEY, Jon: Fractal Dreams. New Media in Social Context, London 1996, S. 154-177
- HALL, Doug und Sally Jo Fifer: Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art, New York 1990
- HARAWAY, Donna: A Manifesto for Cyborgs. Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century, in: DIES.: Simians, Cyborgs and Women, New York 1994, S. 149-181
- HERSHMAN, Lynn: Frühe B:C: Nichtkörper-Arbeiten, in: double life. Identität und Transformation in der zeitgenössischen Kunst, hrsg. von Sabine Breitwieser, Generali Foundation Wien, Wien/Köln 2001, S. 112-121
- HERSHMAN (2000a), Lynn: Romantisierung des Antikörpers. Gier und Begehren im (Cyber)space, in: Ich ist etwas anderes. Kunst am Ende des 20. Jahrhunderts, hrsg. von Armin Zweite, Doris Krystof, Reinhard Spieler, Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen Düsseldorf, Köln 2000, S. 60-64
- HERSHMAN (2000b), Lynn: Lynn Hershman, in: Cross Female. Metaphern des Weiblichen in der Kunst der 90er Jahre, hrsg. von Barbara Höffer und Valeria Schulte-Fischedick, Künstlerhaus Bethanien Berlin, Berlin 2000, S. 28/29
- HERSHMAN (1996), Lynn: Clicking In and Clicking On. Hot Links to a Digital Culture, in: DIES.: Clicking In. Hot Links to a Digital Culture, Seattle 1996, S. VII-X
- HERSHMAN (1995), Lynn: Einleitende Bemerkungen, in: ZKM und Siemens Kulturprogramm (Hrsg.), Siemens Medien-Kunst-Preis 1995, Karlsruhe 1995, S. 44-51
- HERSHMAN, Lynn: Touch-Sensivity and Other Forms of Subversion. Interactive Artworks, in: Leonardo, Vol. 26 (5/1993), S. 431-436
- HERSHMAN, Lynn: Art-ificial Sub-versions, Inter-action and the New Reality, in: Camerawork, Vol. 20 (1/1993), S. 20-25
- HERSHMAN, Lynn: Politics and Interactive Media Art, in: Journal of Contemporary Studies, Winter 1985, S. 62-70

- HERSHMAN, Lynn: Lorna. Faltblatt zur ersten Ausstellung, Fuller Goldeen Gallery, San Francisco 1983/84
- HERSHMAN, Lynn: The Dante Hotel. November 30, 1973 – August 31, 1974. Dokumentation von Lynn Hershman, San Francisco 1974
- HÜNNEKENS, Annette (1997): Der Bewegte Betrachter. Theorien der interaktiven Medienkunst, Köln 1997
- KLUITENBERG (1999), Eric: Virtuelles Leben, in: Connected Cities – Kunstprozesse im urbanen Netz, hrsg. von Christoph Brockhaus und Söke Dinkla, Wilhelm Lehmbruck Museum Duisburg, Ostfildern 1999, S. 95-103
- MACHOCZEK (1999), Thomas: Sinnbild Vernetzung. Bedeutungswandel: Das Projekt Connected Cities entdeckt das Ruhrgebiet als Spiegelbild des Internets, in: taz – Die Tageszeitung (21.Juli 1999)
- MORSE (1999), Margaret: Lynn Hershman und Fabian Wagmister. Time&Time Again, in: Connected Cities – Kunstprozesse im urbanen Netz, hrsg. von Christoph Brockhaus und Söke Dinkla, Wilhelm Lehmbruck Museum Duisburg, Ostfildern 1999, S. 135-140
- MÜLLER-TAMM, Pia und Katharina Sykora (1999): Puppen. Körper. Automaten. Phantasmen der Moderne, in: Puppen. Körper. Automaten. Phantasmen der Moderne, hrsg. von Pia Müller-Tamm und Katharina Sykora, Köln 1999, S. 65-93
- MÜLLER-TAMM, Pia und Katharina Sykora (1999): Vorwort, in: Puppen. Körper. Automaten. Phantasmen der Moderne, hrsg. von Pia Müller-Tamm und Katharina Sykora, Köln 1999, S. 21-24
- NOACK (2001), Ruth: Inszenierte Existenzen in der Kunst der siebziger Jahre, in: double life. Identität und Transformation in der zeitgenössischen Kunst, hrsg. von Sabine Breitwieser, Generali Foundation Wien, Wien/Köln 2001, S. 23-40
- PLANT (1998), Sadie: nullen + einsen. Digitale Frauen und die Kultur der neuen Technologien, Berlin 1998
- PLANT, Sadie: Feminisations. Reflection on Women and Virtual Reality, in: HERSHMAN, Lynn: Clicking In. Hot Links to a Digital Culture, Seattle 1996, S. 37-42

- PLANT; Sadie: The Future Looms. Weaving Women and Cyberspace, in: HERSHMAN, Lynn: Clicking In. Hot Links to a Digital Culture, Seattle 1996, S. 123-135
- RICHARDS, Catherine: Fungal Intimacy. The Cyborg in Feminism and Media Art, in: HERSHMAN, Lynn: Clicking In. Hot Links to a Digital Culture, Seattle 1996, S. 258-266
- RÖTZER (1995), Florian: Der Zuschauer ist ein Voyeur, in: ZKM und Siemens Kulturprogramm (Hrsg.), Siemens Medien-Kunst-Preis 1995, Karlsruhe 1995, S. 52-59
- ROSLER (1977), Martha: The Private and the Public. Feminist Art in California, in: Artforum, Vol. 16/1 (9/1977), S. 66-74
- SCHWARZ, Hans-Peter / ZKM Medienmuseum (Hrsg.): Medien-Kunst-Geschichte, Karlsruhe/München 1997
- STILES, Kristine: Survival Ethos and Destruction Art, in: Discourse. Theoretical Studies in Media and Culture, Vol.14 (2/1991), S. 75-102
- STONE (1995), Allucquère Roseanne: Der Blick des Vampirs. Unter den Untoten am Beginn des virtuellen Zeitalters, in: ANGERER, Marie-Luise: The Body of Gender. Körper. Geschlechter. Identitäten, Wien 1995, S. 187-204
- SYKORA, Katharina: Unheimliche Paarungen. Androidenfaszination und Geschlecht in der Fotografie, Köln 1999
- TAMBLYN (1986), Christine: Lynn Hershman's Narrative – Anti-Narratives, in: Afterimage, Vol.14 (1/1986), S. 8-10
- THIELE, Carmela: Lynn Hershman. Das Leben ist so nahe an der Realität wie an der Fiktion. Ein Porträt, in: Neue Bildende Kunst, 3/1999, S. 43-49
- TORCELLI (1996), Nicoletta: VideoKunstZeit. Von Acconci bis Viola, Weimar 1996
- ULLRICH (2000), Jessica: Verschiebungen von Weiblichkeit zwischen Exteriorität und Interiorität, in: Cross Female. Metaphern des Weiblichen in der Kunst der 90er Jahre, hrsg. von Barbara Höffer und Valeria Schulte-Fischedick, Künstlerhaus Bethanien Berlin, Berlin 2000, S. 10-14

- VERGINE, Lea: Body Art and Performance. The Body as Language, Mailand 2000
- VOLKART (2001), Yvonne: Konnektive Identitäten, in: double life. Identität und Transformation in der zeitgenössischen Kunst, hrsg. von Sabine Breitwieser, Generali Foundation Wien, Wien/Köln 2001, S. 41-70
- WOLF (1999), Reinhard W.: Digitale Städte im Datennetz – von der Metapher zur Realität, in: Connected Cities – Kunstprozesse im Netz, hrsg. von Christoph Brockhaus und Söke Dinkla, Wilhelm Lehmbruck Museum Duisburg, Ostfildern 1999, S. 85-93

Ausstellungskataloge

- ARS ELECTRONICA, im Rahmen des Internationalen Brucknerfestes, Linz. Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft, Linz 1984
- ARS ELECTRONICA – Life Science , Linz 1999
- BITTE BERÜHREN. Interaktive Videoinstallationen, hrsg. von Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM), Karlsruhe 1992
- CONNECTED CITIES – Kunstprozesse im urbanen Netz, hrsg. von Christoph Brockhaus und Söke Dinkla, Wilhelm Lehmbruck Museum Duisburg, Ostfildern 1999
- CROSS FEMALE. Metaphern des Weiblichen in der Kunst der 90er Jahre, hrsg. von Barbara Höffer und Valeria Schulte-Fischedick, Künstlerhaus Bethanien Berlin, Berlin 2000
- DOUBLE LIFE. Identität und Transformation in der zeitgenössischen Kunst, hrsg. von Sabine Breitwieser, Generali Foundation Wien, Wien/Köln 2001
- EUROPEAN MEDIA ART FESTIVAL, hrsg. von Experimentalfilm Workshop e.V./Film- und Medienbüro Niedersachsen e.V., Osnabrück 1988
- INTERACT! Schlüsselwerke Interaktiver Kunst, hrsg. von Cornelia Brüninghaus-Knubel und Söke Dinkla, Wilhelm Lehmbruck Museum Duisburg, Ostfildern 1997
- ITERATIONS. The New Image, hrsg. von Timothy Druckrey, International Center of Photography New York, Cambridge/Mass. 1993

- Kat. LYNN HERSHMAN (1996). Bunt ujarzmionych ciał/Captured Bodies of Resistance, hrsg. von Ryszard W. Kluszczyński, Centrum Sztuki Współczesnej, Zamek Ujazdowski, Warschau 1996
- Kat. LYNN HERSHMAN (1992), hrsg. von Centre International Création Vidéo Montbéliard Belfort, Herimoncourt 1992 (Katalog publiziert als Nr.4 in der Serie Chimaera Monographie)
- Kat. LYNN HERSHMAN (1978). Lynn Hershman is not Roberta Breitmore, Roberta Breitmore is not Lynn Hershman, M.H. de Young Museum San Francisco, San Francisco 1978
- PARANOID MIRROR. Lynn Hershman, hrsg. von Helen Abbott, Seattle Art Museum, Seattle 1995
- PUPPEN. Körper. Automaten. Pantasmen der Moderne, hrsg. von Pia Müller-Tamm und Katharina Sykora, Köln 1999,

Unveröffentlichte Quellen

- DINKLA, Söke (2001): Das flottierende Werk. Zum Entstehen einer neuen künstlerischen Organisationsform, in: Anschluss – Einschluss – Teilnahme. Formen interaktiver Medienkunst, hrsg. von Natalie Binczek, Peter Gendolla, Peter M. Spangenberg, Frankfurt/Main 2001 (beim Suhrkamp Verlag in Druck)
- HERSHMAN Leeson, Lynn (2000c): An In-depth Chronology and Description of Lynn Hershman Leeson's Works, by Lynn Hershman 2000, 51 Seiten
- STILES, Kristine (2001): Return to Double. Revisiting Roberta Breitmore a Quarter of Century Later, in: Lynn Hershman, Private I. Investigations in Gender, Interactivity and Technology, Berkley 2001 (in Druck), 20 Seiten

E-MAILS von Lynn Hershman und Fabian Wagmister an die Verfasserin
SCRIPT zum Aufbau von *Lorna* im ZKM Medienmuseum, Archiv des ZKM

Websites

ANGERER (2000/2001-08-16), Marie-Luise: Porträt : Lynn Hershman

- Leeson. The Most Influential Woman Working in New Media. <http://www.feminale.de/deutsch.htm>. Köln 2000, abgefragt: 2000-08-16
- BERGERMANN (2000/2000-06-18), Ulrike: Bewegung und Geschlecht in Kleists Marionettentheater und in den Bildern von Virtueller Realität; www.uni-paderborn.de/~bergerma/texte/bewge.html, abgefragt: 2000-06-18
- DENK (1999/2001-05-08), Andreas: Connected Cities. <http://www.kunstforum.de/>. abgefragt: 2001-05-08
- DINKLA (1999/2001-05-08), Söke. <http://www.connected-cities.de/d/hershmanwagmister.html>. abgefragt: 2001-05-08
- GOLDBERG (1999/2001-07-12), Michelle: Modern Gothic. Lynn Hershman Leeson's ConceivingAda. <http://www.metroactive.com/papers/sfmetro/02.01.99/conceivingada1-9903.html>. abgefragt: 2001-07-12
- HERSHMAN (2001a/2001-06-06), Lynn: Private Eye. <http://www.lynnhershman.com>. abgefragt: 2001-06-06
- HERSHMAN (2001b/2001-08-16); Lynn: Das Leben nach dem Purgatorium ist wie ein Archiv. Ein Gespräch mit der Künstlerin. http://www.eikon.or.at/pdf_files/23_3-9.pdf, abgefragt: 2001-08-16
- HERSHMAN, Lynn (2001c/2001-08-24): Einleitende Bemerkungen. <http://www.heise.de/tp/deutsch/html/result.xhtml?url=/tp/deutsch/inhalt/sa/3002/g3.html&words=Hershman>, Rev. 2001-08-24
- HERSHMAN (2001d/2001-07-21), Lynn: Tillie, the Telerobotic Doll. 1995-1998. http://telematic.walkerart.org/telereal/hershman_index.html, abgefragt: 2001-07-21
- HERSHMAN (1989/2001-05-09), Lynn: Die Fantasie außer Kontrolle. The Fantasy Beyond Control. <http://www.kunstforum.de/>, abgefragt: 2001-05-09
- HERSHMAN, Lynn : Autopoiesis. Transformation. http://www.zakros.com/manifesto/transformation/transformation_hershman2.html. abgefragt : 2001-09-11

TANNER (1999/2001-08-22), Mike: An Electronic Otherworldly Portal for Museum-Goers.

<http://www.wired.com/news/print/0,1294,7793,00.html>, abgefragt: 2001-08-22

WAGMISTER (2000/2001-09-13), Fabian: Time&Time Again. A distributed multi-media environment. <http://wagmister.resnet.ucla.edu/t&ta>, abgefragt: 2001-09-13

Weiterführende Informationen zu einzelnen Bereichen

Lynn Hershman

http://www.filmbuero-nds.de/fmb_i8/fmb_i8_trading.htm

http://dpa.ntu.ac.uk/dpa_search/result.php3?Project=204

http://dpa.ntu.ac.uk/dpa_search/result.php3?Project=205

<http://www.mica.edu/flexed/Templates/note5.htm>

<http://on1.zkm.de/netCondition.root/netcondition/projects/project27/>

<http://www.lynnhershman.com/tillie>

<http://www.lynnhershman.com/doll2/>

Fabian Wagmister

<http://wagmister.resnet.ucla.edu/resume/>

http://time.arts.ucla.edu/Al_Society/wagmister_bio.html

<http://mitpress2.mit.edu/e->

journals/Leonardo/isast/newhorizons2000/wagmister.html

<http://www.research.ucla.edu/chal/99/uncomnsense/article03.htm>

http://www.interferences.org/base_interferences/php/frameset.php?sexion=3&type=1&id=387

Connected Cities

<http://www.connected-cities.de/>

<http://www.duisburg.de/lehbruck/akzente/cities.htm#Top>