

---

## REZENSION

---

### REZENSION DER AUSSTELLUNG „LYNN HERSHMAN LEESON. CIVIC RADAR“, 13.12.2014–06.04.2015, AM ZENTRUM FÜR KUNST UND MEDIENTECHNOLOGIE KARLSRUHE

Ab und an geistert noch das Klischee durch die Köpfe, dass Frauen und Technik nicht recht zusammenpassen würden. Dabei ist seit Längerem bekannt, dass beispielsweise das erste Computerprogramm der Welt von einer Frau geschrieben wurde: Augusta Ada Byron King, Countess of Lovelace. Nicht zufällig erweist die große amerikanische Medienkunstpionierin Lynn Hershman Leeson (\* 1941 in Cleveland, Ohio, USA), deren äußerst sehenswerte Retrospektive derzeit im Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe zu sehen ist, der britischen Programmiererin Referenz: Ausgestellt ist neben dem Film *Conceiving Ada* (1997) auch das karge Bluebox-Film-Setting, in dem gedreht werden wurde.

Bereits in den sechziger Jahren setzte Hershman Leeson technische Geräte ein. So kombinierte sie etwa für die Serie *Breathing Machines* (1966/67) weiße und schwarze Wachsabdrücke ihres Gesichts mit Perücken und Kassettenrekordern, die ihre Atemgeräusche abspielten.<sup>1)</sup> Mehrere Versionen dieser frühen Wachsarbeiten – die neben Fragen nach Leben und Tod, Identität und Geschlecht auch die Hautfarbe thematisieren – sind in der Karlsruher Retrospektive zu sehen. Da Klang 1972 jedoch noch nicht in das Kunstschema passte, wurden die Arbeiten nach kurzer Präsentation aus der Ausstellung im University Art Museum Berkeley entfernt. Daraufhin begann Hershman Leeson nach geeigneten Ausstellungsorten außerhalb des Museums zu suchen: in Hotels, im alltäglichen Leben oder im Kasino.<sup>2)</sup> So ließ sie etwa am 2. März 1975 Lisa Charles und *Lady Luck*, ein von ihr angefertigtes Wachsdouble Lisas, in das ein Audioband mit Zufallsnummern eingebaut war, in Las Vegas am Roulettetisch gegeneinander antreten. Trotz eines vorangegangenen Trainings verlor Lisa, während ihre künstliche Doppelgängerin gewann. Präsentiert wird die Aktion in Form von zahlreichen Film-, Foto- und Textdokumenten. Berühmt wurde Hershman Leeson unter anderem durch die Schaffung einer fiktiven Person – eine weiße amerikanische Durchschnittsfrau mit dem Namen *Roberta Breitmore* –, die in der realen Welt, gespielt von Hershman Leeson und anderen Frauen von 1973 bis 1978 existierte. Diese Kunstfigur mit rotem Kleid, blonder Perücke und ganz genau festgelegter Schminke

1)

Hintergrund dieser Arbeiten ist ein traumatisches Ereignis: Hershman Leeson kämpfte 1966 aufgrund einer schwierigen Schwangerschaft mehrere Wochen unter einem Sauerstoffzelt liegend um ihr Leben. Die Wachsmaske – indexikalisches Zeichen und Zeugnis eines ehemals Gewesenen – und die aufgenommenen Atemgeräusche widerspiegeln die medizinische Maschinerie, welche die Künstlerin am Leben erhielt.

2)

Mit der Suche nach außerinstitutionellen Orten wendet sich Hershman Leeson laut Söke Dinkla auch gegen die Bevorzugung von Künstlern im Ausstellungsbetrieb. Von 1974 bis 1978 betrieb sie das Floating Museum, das andere Kunstschaffende bei der Suche nach alternativen Orten unterstützte (Dinkla 1997: 174). Archivmaterial zum Floating Museum ist in der Karlsruher Ausstellung zu sehen.

besaß nicht nur eine Wohnung und ein Bankkonto, sondern traf sich auch per Zeitungsannonce mit Männern und konsultierte einen Psychologen, wie vielfältige Dokumente belegen (**Abb. 1**). Die erstmals anhand von Wachsmasken in *Breathing Machines* gestellten Fragen nach Identität, Hautfarbe und Geschlechterrolle führte Hershman Leeson demzufolge in Fleisch und Blut über, bis sie ihr Alter Ego 1978 exorzierte.<sup>3)</sup> In einer späteren Werkphase verbindet die Künstlerin diese extrem starke, performancekünstlerische Position mit neusten technischen Entwicklungen: 1995 und 1998 kommt Roberta in Form der kleinen Teleroboterpuppe *CybeRoberta* wieder zum Vorschein, ab 2006 existiert sie als Avatar in *Second Life*. Beide Wiedergeburten sind im ZKM zu sehen.<sup>4)</sup>

—— Mitte der Achtziger schuf Hershman eines der frühesten interaktiven Kunstwerke: *Lorna* (1979–1984, **Abb. 2**). Es handelt sich um ein Wohnzimmer, in dem ein Fernseher mit einem Videodiskabspielgerät steht. Über die Fernbedienung können die Besucher\_innen den Fortgang der Geschichte um die fernsehende, in ihre Wohnung zurückgezogene Lorna bestimmen. Es entspinnt sich eine non-lineare Erzählung mit vielfältigen Möglichkeiten, die zu drei verschiedenen Endpunkten führt: Lorna begeht Selbstmord, sie erschießt den Fernseher und verlässt die Wohnung oder sie schließt sich noch mehr in die mediale Welt ein. Aus heutiger Sicht wirkt das Werk antiquiert, die Fernbedienung lastet schwer in der Hand, das Anwählen der Objekte, das den Fortbeginn der Geschichte bestimmt, ist mühsam und langsam und die Fernsehausschnitte entführen in die Ästhetik der Achtzigerjahre. Für ihre Zeit war dies jedoch eine Pioniertat, technisch fortschrittlich und zugleich die Kehrseiten der medialen Welt reflektierend. Außerdem unternahm die Künstlerin damit den Schritt vom Rollenspiel der Performance zum direkten Einbezug der Betrachter\_innen in die Werkvollendung.

—— Nach *Lorna* entstanden weitere interaktive Arbeiten, die um die Themen Geschlechterrollen, Gewalt, Medienwelt und Überwachung kreisen. Der Blick der Betrachter\_innen wird in *Room of One's Own* (1993, **Abb. 3**) als voyeuristisches Macht- und Gewaltinstrument entlarvt. Durch ein kleines Loch in einen Raum schauend wird man zum Eindringling in die Privatsphäre einer Frau, was ihre im Inneren befindlichen Projektionen zurückspiegelt: „Would you please look away! What do you expect to see?“ Je nachdem, wohin man den Blick mit Hilfe des beweglichen Periskops lenkt, erscheinen andere Szenen. Man begegnet unverhofft dem

3)  
Dass dies dringend notwendig war, lässt sich aus folgender Äußerung Hershman Leasons ablesen:  
„Roberta's traumas became my own haunting memories. They would surface with no warning, with no relief. She began to control me. I was never free of her“, zitiert nach Dinkla 1997: 178.

4)  
Hershman Leeson unterteilt ihr Oeuvre in die Phasen BC – Before Computer: Sechziger- und frühe Siebzigerjahre – und AD – After Digital: Späte Siebzigerjahre bis heute (Riemer 2012: 10).



// **Abbildung 01**  
Lynn Hershman Leeson, *Roberta* / *Breitmore Construction Chart* aus der Serie *External Transformations*, 1974 / C-Print.

eigenen beobachtenden Auge, wodurch die Dichotomie von Täter und Opfer untergraben wird. Ein Schuss fällt und eine Scheibe zerspringt. Es geht um das Recht auf Privatheit und Unabhängigkeit als Grundvoraussetzung künstlerischen Schaffens, stellt man den Titel in Bezug zum gleichnamigen Essay von Virginia Woolf aus dem Jahre 1929. Die Möglichkeiten unsichtbarer Überwachungstechnologie gefährden dies heute noch mehr, als zum Zeitpunkt von Hershman Leasons Kritik. In der Installation *America's Finest* (1990–94) zielt man schließlich mit einem Maschinengewehr nicht nur auf seine Umgebung, sondern auch auf eingeblendete Kriegsbilder und per Kamera auf sich selbst. Wiederum sind Auge, Kamera und Abzug miteinander verzahnt, ihr Gewaltpotential offengelegt, die Täter-Opfer-Beziehung durchkreuzt. Zusätzlich bedrückt das Wissen, dass mit diesem M 16 Modell während des Korea-, Vietnam- und Golfkrieges Menschen erschossen wurden und es von den Soldaten stolz *America's Finest* genannt wurde. Neben den beschriebenen interaktiven Arbeiten gilt es im ZKM weitere auszuprobieren, den Abzug zu drücken, die Fernsteuerung bzw. Tastatur zu bedienen oder mit dem Finger den Bildschirm zu berühren (z.B. *Deep Contact*, 1984; *DiNA* 2004; *Agent Ruby* 1998–2002). Es kann mit virtuellen Klonen, künstlicher Intelligenz und hinter Screens eingeschlossenen, digitalen menschlichen Wesen interagiert werden. Durch die eigene Beteiligung kann man sich den ausgelösten Reaktionen nicht entziehen und überdenkt unwillkürlich das eigene Handeln. Denn was fiktiv und durch mediale Eingriffe geschieht, könnte womöglich jederzeit Wirklichkeit werden, könnte reale Konsequenzen haben.

—— Ansonsten sind in der Überfülle des dokumentarischen Materials und der Papier- bzw. Fotoarbeiten (z.B. *Phantom Limbs*, 1985–87; *Hero Sandwiches*, 1981–84) insbesondere die Filme *Teknolust*, 2002 und *!Woman Art Revolution*, 2010 interessant. Bei Letzterem handelt es sich um eine Zusammenschau von Filmausschnitten und Interviews, welche die Situation von Künstlerinnen in den sechziger und siebziger Jahren wiedergeben. Auf die Aufforderung, drei Künstlerinnen zu nennen, konnten viele nur eine Künstlerin nennen.

—— Die Auseinandersetzung mit positiven und negativen Aspekten technischer Entwicklung sowie Fragen von Geschlecht, Rasse und Identität prägen Hershman Leasons Oeuvre. In Karlsruhe



// Abbildung 02  
Lynn Hershman Leeson, Installationsansicht von *Lorna*, 1979–1982.



// Abbildung 03  
Lynn Hershman Leeson, Still aus der Installation *Room of One's Own*, 1995.

leuchten im jüngsten Werk *The Infinity Engine* (2014) gentechnisch veränderte Fische in einem Labor. Daneben hängen reihenweise Bilder von gentechnisch veränderten Pflanzen und Tieren. In einer Vitrine ist ein per 3D-Bioprinter entstandenes Nasengewebe zu sehen, wie es in Kriegsgebieten als schnelle kosmetische Hilfe eingesetzt wird. Die Künstlerin wirft hiermit den Blick auf den zukünftigen Menschen in der Ära biotechnologischer Veränderungen. Fragen nach Identität, Natürlichkeit und Authentizität erhalten ebenso eine neue Brisanz, wie diejenigen nach Fortpflanzung und Produktion, Macht und Kontrolle. Ihr Oeuvre streift zentrale Themen unserer Zeit und fordert dazu auf, uns als Akteur\_innen wiederzuerkennen, die hinsichtlich ihres Umgangs mit Menschen, Natur und Technik Stellung beziehen müssen.

// **Abbildungen**

**Abb. 1:** Lynn Hershman Leeson, *Roberta / Breitmore Construction Chart* aus der Serie *External Transformations*, 1974 / C-Print / Foto © Lynn Hershman Leeson

**Abb. 2:** Lynn Hershman Leeson, Installationsansicht von *Lorna*, 1979–1982 / Digitaldruck / Foto © ZKM | Karlsruhe / © Lynn Hershman Leeson

**Abb. 3:** Lynn Hershman Leeson, Still aus der Installation *Room of One's Own*, 1995 / Digitaldruck / © Lynn Hershman Leeson

// **Literatur**

**Dinkla, Söke (1997):** Pioniere interaktiver Kunst von 1970 bis heute: Myron Krueger, Jeffrey Shaw, David Rokeby, Lynn Hershman, Grahame Weinbren, Ken Feingold. Ostfildern, Cantz.

**Ausst.-Kat. Lynn Hershman Leeson. Seducting Time.** Kunsthalle Bremen 2012. Riemer, Katja (Hg.), Bremen, Kunstverein Bremen, 2012

**Zentrum für Kunst und Medientechnologie (Hg.):** Lynn Hershman Leeson. CIVIC RADAR 2014

// **Ausstellungsangaben**

**Titel:** Lynn Hershman Leeson. CIVIC RADAR

**Ort:** ZKM / Museum für Neue Kunst Karlsruhe

**Laufzeit:** 13.12.2014 bis 29.3.2015

// **Angaben zur Autorin**

**Yvonne Ziegler** ist Psychologin und Kunsthistorikerin. Sie promovierte an der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg mit einer Dissertation über den Wiener Aktionisten Rudolf Schwarzkogler. Seit 2007 ist sie als frei schaffende Kunsthistorikerin in Freiburg i. Br. tätig.

// FWK WIRD GEFÖRDERT DURCH DAS MARIANN STEEGMANN INSTITUT UND DAS INSTITUTE FOR CULTURAL STUDIES IN THE ARTS DER ZÜRCHER HOCHSCHULE DER KÜNSTE

// REDAKTION // SIGRID ADORF / KERSTIN BRANDES / SILKE BÜTTNER / MAIKE CHRISTADLER / HILDEGARD FRÜBIS / EDITH FUTSCHER / KATHRIN HEINZ / JENNIFER JOHN / MARIANNE KOOS / KEA WIENAND / ANJA ZIMMERMANN

// WWW.FKW-JOURNAL.DE