

Lynn Hershman

»Das Leben nach dem Purgatorium ist wie ein Archiv«

Ein Gespräch mit der Künstlerin

In den 70er Jahren war die in San Francisco lebende Multimediakünstlerin eine Meisterin ortsspezifischer Environments. Als Performerin und Videokünstlerin interessierten sie Fragen der Identität und des Körpers in soziopsychologischen Zusammenhängen. Schon seit den frühen 80er Jahren nutzt sie neue digitale Techniken für ihre Interaktiven Inszenierungen. Ihr Credo heißt: Man muß sich eine Maske schaffen, um wirklich an den Cyberspace angeschlossen zu sein. Aus aktuellem Anlaß, Lynn Hershman präsentiert im Frühjahr 1998 im ZKM Karlsruhe ihre neueste Arbeit, »Difference Engine«, und auf der Berlinale ihren Film »Conceiving Ada«, hat sie Gisind Nabakowski interviewt. Der Interviewtitel stammt aus Hershmans Konzeptpapieren zur »Difference Engine«.

Gisind Nabakowski (GN): Von 1972–76 warst du Projektmanagerin von Christos »Running Fence«. Welche Impulse hat dieses riesige Medienprojekt deiner Arbeit gegeben?

Lynn Hershman (LH): Die Arbeit mit Christo und Jeanne-Claude war insofern sehr wichtig, als sie mir beibrachte, im großen Maßstab zu arbeiten. Aber auch den Gedanken, daß Künstler für die Existenz ihrer Arbeit kämpfen müssen, egal auf welche Widerstände sie stoßen.

GN: Der Soziologe Erving Goffman schrieb in den 60er Jahren Bücher wie *Behaviour in Public Places*, *Presentation of Self in Everyday Life*, *Stigma – Notes on Management of Spoiled Identity*. Er benutzte schon seit 1962 Begriffe wie »virtuelle soziale Identität«. Die Wörter bedeuteten damals in der Soziologie noch



Roberta Breitmore, 1977, Portrait Performance, Multiples

etwas anderes als heute. Dennoch: War eine sozialwissenschaftliche Lektüre für deine Arbeit wichtig? Auch deine Performances zeigen sehr genaue Kenntnisse von mikrosoziologischen Aspekten des »Milieus«, eine Hinwendung zu ephemeren Alltagsstrukturen und zum sozialen Environment. Von der Mainstream-Kunst, dem herrschenden abstrakten Expressionismus, war das geradezu vernachlässigt worden?

LH: Definitiv. Diese Bücher habe ich natürlich gelesen. Ich selbst habe den Begriff »virtuelle Räume« schon in den 60er Jahren verwendet. Die Hotelräume, wie z.B. das *Dante Hotel*, in dem ich die simulierte Performance »Roberta Breitmore« machte, waren ja

tatsächlich virtuelle Räume. Außerdem verwandte ich dabei Ideen von Bert Brecht zum epischen Theater. Dazu gehört die Idee, Alltagsereignisse und die passenden Objekte auf die Theaterbühnen zu holen.

GN: Was hat »Virtualität« für dich am Anfang deiner elektronischen Arbeit bedeutet? Wie hat sich das

dann weiterentwickelt? Der Begriff »Virtualität« wird ja heute vollkommen technologisch definiert?

LH: Mein Umgang hat sich geändert. Am Anfang war die Idee des Virtuellen gleichbedeutend mit einer Art Spiel, also Simulation. In den 80er Jahren verband sich das dann für mich mit der Idee der Überwachung (*surveillance*), dann mit einer Art, sich selbst neu zu sehen, sich zu erfinden. Der technologische Begriff des Virtuellen hat also den Gebrauch des Worts vollkommen abgewandelt. Aber allem lag immer das Bewußtsein zugrunde, daß man es mit etwas Übergestülptem zu tun hat, einer Art von Maske.

GN: Im Statement zu deiner Interaktiven Videolaserdisk, der Installation »Lorna«, sprichst du erneut von einer unabsichtlichen Beziehung zu Bert Brecht, Stéphane Mallarmé, Marcel Duchamp, John Cage u.a. Die Vielfachperspektiven des verzweigten, narrativen Prozesses bezeichnest du außerdem als »psychologischen Kubismus«¹. Wie viele Möglichkeiten der Erzählungen sind auf der Disk gespeichert, um sie interaktiv zu nutzen?

LH: Unbegrenzt, insofern, als zwar drei verschiedene Enden für die Geschichte angeboten werden, es aber sehr viele Wege gibt, dorthin zu gelangen. Es gibt die Möglichkeit, multiple Narrationen aufzubauen. Es gibt multiple Soundtracks. Es hängt alles davon ab,

wie sich der Benutzer entscheidet.

GN: Lorna leidet an Platzangst. Den Raum, den sie bewohnt, hat sie seit viereinhalb Jahren nicht verlassen. Oft vermischt sie Realität und Phantasie. Sie ist unter absolutem Medieneinfluß. Einmal kommt ein Liebhaber. Er bringt eine Tüte vom Supermarkt. Sie verschwinden unter der Bettdecke. Während des Sex zappt Lorna zum nächsten Programm. Alle Verbindungen zum Körperinneren und zur äußeren Welt sind durch die Prothese der Medien gesteuert. Was ist die Botschaft?

LH: Hier gibt es sehr viele Botschaften. Doch, um es kurz zu machen: Lorna lebt in Lubbock, einer Großstadt in Texas, wo das Stück auch gefilmt wurde. Es gibt dort eine ausgeprägte Rassentrennung und eine Isolierung von Außenseitern. Darum habe ich diesen Besuch eines Schwarzen bei ihr gezeigt. Die Leute haben sich sehr darüber aufgeregt. Eine andere Idee von mir war, daß alle physischen Liebhaber und die Medien immer von außen kommen.

GN: Die Installation ist von dir im ZKM-Medienmuseum in einer möblierten Ecke untergebracht. Eine schäbige Media-Ecke. Der Benutzer muß aus dieser Situation heraus interagieren, die der Möblierung des Raums von »Lorna« auffallend gleicht. Eine Art Duplikation. Warum?

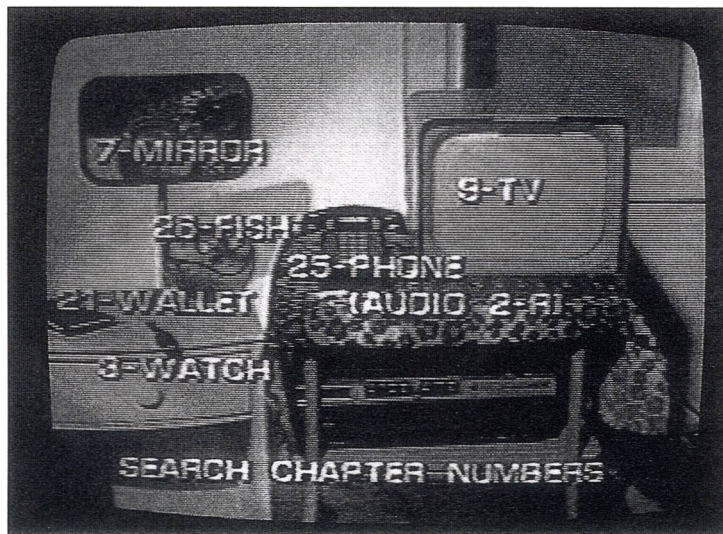
LH: Ich habe das Stück als eine Art »Geschichte in der Geschichte« angelegt. Die Leute in der Wirklichkeit müssen darum auf dieselben Objekte reagieren wie Lorna.

GN: Welche Künstler liebst du?

LH: Paul Cézanne, Leonardo da Vinci und Henry Miller (*lacht*), solche Künstler, die gegen Regeln verstoßen, die neue Wege des Sehens vorschlagen, die den Mut aufbringen, solche Dinge zu tun. Manche sind völlig unbekannt. Das Verbindende an den

Künstlern, die ich bewundere, ist, daß sie Dinge tun, die in ihrer Zeit nicht akzeptiert werden.

GN: Denkst du, daß die Kunstwelt die legitime Bewunderung für den »Anachronismus« sensueller, historischer Techniken, so auch der Malerei, verliert? Ist der Beginn digitaler Medien ein Verlust solcher



Lorna, 1983/84, Interaktive Videodiskinstallation, in Zusammenarbeit mit Ann Marie Gartie, Joanna Mross und Terry Allen

Qualitäten?

LH: Nein, da sollte man unterscheiden. Digitale Medien sind der Ausdruck unserer Zeit. Malerei kommt aus einer anderen Zeit. Weder ist das eine richtig, noch das andere falsch. Es ist einfach verschieden.

GN: Warum hast du die Körper von Botticellis »Venus« und die von Edouard Manets »Olympia« mit digitalen Strukturen überzogen? Als Gemälde sind sie doch Teil eines anderen symbolischen Gedächtnisses?

LH: Das ist eine Reihe von Bildern über die Symbole der Kunstgeschichte. Ihr Thema ist der Oberflächen-

kult um den weiblichen Körper im Kontext von Kunstgeschichte. Es ist eine immer wieder sehr erzwungene Geschichte. In Zukunft wird sie vom digitalen System übernommen werden.

GN: Es gibt heute im Vergleich zur Kunstkritik der 70er Jahre – das zeigen alle Texte gerade zu deiner Performance »Roberta Breitmores« – einen auffallenden Verlust an konkreter Sprache. Es hat da etwas stattgefunden wie ein ungeheuerlicher Abstraktionsschub in der Kunstkritik. Parallel dazu bleibt auch der Körper in virtuellen Arbeiten meist abstrakt, nutzlos, lustlos. Seit Beginn des Geredes über die digitale »Jetztzeit« gibt es in der Kultur ein wachsendes Interesse am toten Körper. Läßt sich die einstige Lust am Körper nicht in kybernetische Kunstwerke übertragen?

LH: Elektronische Medien haben ihre eigene Sprache. Der Schlüssel besteht nicht darin, etwas aus dem einen Feld in das andere zu übertragen, um es zu duplizieren. Das ist unmöglich. Aber man kann die Sprache so benutzen, wie sie ist, um etwas neues daraus zu machen.

GN: Was ist das Konzept von Liebe, z.B. in deinen »Love-Stories« oder der »Virtuellen Liebe«?

LH: Diese Geschichten haben ihre Herkunft in den Neuen Medien. Darum zeige ich immer eine Maske, eine Verschleierung von tatsächlicher Intimität. Das ist nicht nur in »Virtuelle Liebe« der Fall, sondern in vielen anderen meiner Stücke.

GN: Worüber diskutierst du mit Studenten, wenn ihr vom Internet sprecht?

LH: Wir diskutieren über all die Ideen, die auch in meinem Buch [Lynn Herschmann Leeson (Hg.), *Clicking In. Hot Links To A Digital Culture* (plus Free-CD-ROM), Bay Press, Seattle, USA, 1996] enthalten sind. Es sind

stets dieselben Themen: der Körper, das Privatleben, ethische Fragen, Zensur, Zugang zu Information, neue Hierarchien, neue Geographien, Geschlechterfragen. GN: Zwei Mal habe ich versucht, mit deinem Objekt »America's Finest« (entstanden 1994) interaktiv zu sein. Einige Leute haben behauptet, daß man am Ende auf das eigene Bild schießt. Habe ich etwas falsch gemacht?

LH: Das Objekt zeigt am Ende im Sucher des Gewehrs das eigene Gesicht. Aber, man sieht sich erst, nachdem man den Gewehrlauf abzog. Nicht vorher.

GN: Dieses Mißverständnis zeigt doch, daß ein Medienmuseum wie das im ZKM vielfach ungewohnte Erfahrungen anbietet. Und, daß verschiedene Teile des Publikums inadäquat reagieren. Dieses Objekt simuliert im Museumsraum einen leisen Schuß, den



Conceiving Ada, 1997, Filmstill

man nicht hören kann. Kurze Zeit darauf, wenn das Bild erscheint, ziehen die Leute eine kontrachronologische Schlußfolgerung daraus. Da sie sich selbst sehen, beziehen sie den Schuß symbolisch darauf. Verlassen wir also das Museum und gehen in die Realität zurück. Was für eine Art von Gewehr ist »America's Finest« und welche Art von Kunstwerk?

LH: Es ist eine M 16 Rifle, dieselbe, die in Vietnam, Korea und im Golfkrieg verwendet wurde. Das Stück handelt von der Verbindung von Medien und Waffen, wie schon das ursprüngliche Schußobjekt von Etienne-Jules Marey, in dessen Inneren die Gewehrpatronen durch Zelluloidkugeln ersetzt waren. [Im Lauf von Mareys Konstruktion befand sich eine eingebaute Optik, ein zylindrischer Behälter mit einer Vorrichtung, wobei die Betätigung des Abzugs die Belichtung ausgelöst hat.³] Von Anfang an sind

Difference Engine # 3

Kurzbeschreibung des Konzepts

Difference Engine # 3 thematisiert die Aufhebung und Absorption des physischen Körpers im elektronischen Raum. Das Aufspüren, Verfolgen und Beobachten des Besuchers und dessen Verhaltens und die gleichzeitige Umwandlung der so entstehenden Bilder mittels elektronischer Systeme stellt den Hauptaspekt – die Grundidee – dieses Projekts dar.

In Anlehnung an die ursprünglichen Elemente der »Difference Engine« von Charles Babbage werden kleine Skulpturen – »0 und 1« – gestaltet. Diese ca. 25–30 cm hohen Skulpturen dienen als »Tracking Modules«, in die sowohl Kameras als auch Sensoren integriert sind. Die hiermit produzierten digitalisierten Bilder können beispielsweise an Decken, Wände oder auf Fußböden des Gebäudes projiziert bzw. auf Monitoren und Flachbildschirmen präsentiert werden. Zusätzlich kann die Installation zu jeder Zeit durch das WWW besucht werden und die verschiedenen Bilder können entsprechend abgerufen werden.

Durch die so entstehenden, sich permanent verändernden und neu formenden Muster – also durch kontinuierlich generierte Bilder – wird der Besucher zum Beobachter seiner selbst, seiner eigenen, sich verändernden Erscheinung. Die Möglichkeiten der Interaktion sollen sich parallel zur Progression des Besuchers innerhalb des Gebäudes steigern. Diese sukzessive Steigerung könnte als Reflexion der Geschichte der interaktiven Medien gesehen werden, von den Anfängen bis hin zum World Wide Web.

Das Museum wird – frei nach Babbage – zu einem Mega-Computer, in dem sich der Besucher als lebendige Information bewegt.

Lynn Hershman

Gewalt und die Geschichte von Kameras eng miteinander verflochten.

GN: Eine neue Arbeit ist die »Difference Engine«. Was ist das Konzept?

LH: Es ist eine sehr wichtige Arbeit. Es ist in der Tat vielleicht sogar eine meiner wichtigsten. Ich habe viele, viele Jahre, Tausende von Stunden mit ihrer

Entwicklung zugebracht. Leider konnte die »Difference Engine« nicht bis zur Eröffnung des ZKM [18. Oktober 1997] fertiggestellt werden, im Frühjahr



Difference Engine # 3, 1997/98, interaktive Installation, Screenshot, in Zusammenarbeit mit Construct Internet Design, ZKM und 235 Media

1998 ist es hoffentlich soweit. Die »Engine« handelt vom Lebenszyklus eines Stellvertreters (Avatar), es dreht sich darum, im Cyberspace die Identität von Individuen zu verändern. Es ist Objekt, an dem als operatives System auch das Internet beteiligt ist, mit doppelten Fenstern im Internet und im Museum. Ich habe es entworfen, um Museumsbesucher mit einzubeziehen, um sie bzw. deren Bild permanent im Archiv und im Internet aufbewahren zu können – also eine sehr avancierte Arbeit.

GN: Was meinst du präziser damit, wenn du sagst, daß man im Inneren der »Difference Engine« die Identität ändern kann? Kann man etwa »Person X« in Island sein und ein »Tiger in Sibirien«.

LH: Nein. So ist das nicht. Man muß die »Engine« schon sehen. Das Stück nimmt über eine geheime Kamera dein Bild auf, stellt dann einen virtuellen Stellvertreter her, der durch das Museum wandert,

I 196

mit etwa 55 weiteren Stellvertretern. Dann wird das Bild auf eine Art »purgatorial identity wall« gesetzt. Es gibt zu diesem Stück im Museum einen Zugang und eine Eingriffsmöglichkeit über das Internet. Es ist ein Teleroboter-Environment für vielfachen Gebrauch.

GN: Dein neuer Film »Conceiving Ada« für ARTE/ZDF mit Tilda Swinton in der Hauptrolle ist nach dem Filmfestival von Toronto auf der Berlinale und in Cannes zu sehen. Die Geschichte über Ada Byron King, Herzogin von Lovelace, Tochter des romantischen Dichters Lord Byron, die im britischen Viktorianismus lebte, wurde als ein »Durchbruch des unabhängigen Low-Budget-Films mit digitalen Techniken« gefeiert. Er wurde speziell als »low budget« bezeichnet, »weil die Kosten unter 2 Millionen Dollar« waren. Stimmt das?

LH: (lacht) Nein. Mein Zweitproduzent redet immer von dieser Summe. Sie war entschieden niedriger. Aber wir haben viele Spenden erhalten.

GN: Wie lange habt Ihr gearbeitet? Wie ist das Konzept des weitgehend digital erzeugten Films?

LH: Ich denke, es war ein großes Glück, mit so vielen hochkarätigen Talenten zusammenzuarbeiten. Tilda Swinton hat die Rolle großartig gespielt. Ich habe einen sehr neuen technischen Prozeß entwickelt, was die virtuellen Sets (Schauplätze) betrifft. Alles hat sich bestens gefügt. Ich war sehr glücklich. An den virtuellen Dekorationen haben wir sieben Tage gearbeitet. Die Postproduktion dauerte nochmals ein Jahr.

GN: Wie wird der Vertrieb sein?

LH: Den Vertrieb stelle ich mir im großen Stil in Filmtheatern vor. Ich habe einige Angebote, aber noch keine endgültige Entscheidung getroffen.

GN: Ada Byron war eine brillante Mathematikerin. Ihr Leben (1815–1852) läßt sich nicht mit dem Klischee des »typisch weiblichen Schicksals im Viktorianismus« belegen. Der Film setzt auf die Rekonstruktion eines historischen Gedächtnisses, indem er gegen Rollen verstößt. Wie hast du die »Fenster zur

Vergangenheit« geöffnet?

LH: Es gibt eine Wissenschaftlerin, die in unserem Jahrhundert lebt. Sie befaßt sich mit der Erforschung von künstlicher Intelligenz. Sie möchte mit Leuten aus der Vergangenheit in Kontakt kommen. So kreiert sie ein DNA-Programm, um eine Verbindung zu Adas Gedächtnis zu erhalten. Sie kreiert dieses DNA-Programm in ihrem Computer, und nimmt so Kontakt mit Ada auf. Sie kann Episoden aus ihrem Leben sehen und mit ihr sprechen. So gibt es diese beiden Leben parallel und gleichzeitig. Ich muß sagen, daß mir durch das Fenster zur Vergangenheit eine Annäherung gelingt, die es bisher in der Wirklichkeit noch nicht gab.

GN: Die hochtalentierteste Ada Byron wurde nur in Mathematik und Musik ausgebildet. Wie hat sie gelebt? Was zeigt der Film?

LH: Der viktorianischen Moral entkam sie durch ein Doppelleben. Will sagen, sie hatte viele Liebhaber. Ihre rechnerischen Talente setzte sie mit Erfolg bei Pferdewetten ein. Sie trifft sich mit Mary Shelley, der Autorin von »Frankenstein«, und anderen bedeutenden Persönlichkeiten wie etwa Charles Babbage (1791–1871).

GN: Ist »conceiving« (empfangen) der organische Begriffe, im Sinne von »Empfängnis«?

LH: Ja, er ist der Begriff für die Geburt eines Kindes, auch dafür, eine Idee zu haben. Die Wissenschaftlerin ist schwanger, und ihr Kind wird mit Ada Byrons Gedächtnis geboren.

GN: Was war die spezielle Motivation, die Geburt eines Kindes mit der Kenntnis eines elektronischen Gedächtnisses zu verknüpfen?

LH: Zum einen war es, weil nicht viele Leute die Lebensgeschichte von Ada Byron kennen. Zum zweiten ist die Idee zeitgenössisch und könnte auch eventuell möglich sein.

GN: Ein Begriff wie »zeitgenössisch« wird doch von dir in Richtung auf zwei verschiedene Zeiten verwandt.

Er bezieht sich auch auf den Viktorianismus des 19. Jahrhunderts? Warum?

LH: Ada Byron entwickelte das, was man heute als das erste Computerprogramm bezeichnet. Aber über mehr als hundert Jahre war dies unbekannt. Denn man schrieb es Babbage zu.

GN: Wie ist die Beziehung von deiner eigenen »Difference Engine« in Karlsruhe zu der Londoner Version, die kürzlich das »National Museum of Science« gebaut hat?

LH: Was man in London nachgebaut hat, war die »Machine No 1«. Es war der erste Computer. Erst bei dieser Rekonstruktion wurde festgestellt, daß dieser tatsächlich funktioniert hätte. Er ist der mechanische Vorläufer des elektronischen Computers. Meine Maschine ist bereits die »No 3«.

GN: Was ist denn mit der »Difference Engine No 2«, um die Geschichte des Apparatus vollständig zu erzählen?

LH: Die hat schon Mister Babbages Sohn nachgebaut. Beim Bau meiner Maschine ließ ich mich durch die Originalmaschine von Babbage inspirieren.

GN: Du und dein Team habt die viktorianischen Interieurs mit digitaler Technik nachgebaut. Die Schauspieler spielen im Film in computergenerierten Sets. Wie waren die technischen Prozesse dazu?

LH: Fünf Computerkünstler haben die virtuellen viktorianischen Interieurs entworfen, die im Computer überarbeitet wurden und danach auf Film oder Tape umkopiert. Die Handlungen fanden vor einem blauen Hintergrund statt. Die Schauspieler konnten sich im Monitor beobachten. Die Handlungen der Schauspieler wurden später mittels Folien den fotografierten Bildern der virtuellen Sets überlagert. Die Basis von allem waren Photos. Die spezielle Technik ging weit über die bisher bekannte Blue-box-Technik hinaus.

GN: Viele Filmemacher, besonders der 50er Jahre, wie die der Nouvelle Vague, haben sich als Off-

1196

Hollywood-Cineasten verstanden. Hollywood benutzt gerade jetzt eine Menge virtueller Techniken, wie auch die »elastic reality«⁴, mit der man Körper konstruieren und beliebig verformen kann, etc. Bedroht dich das? Wie definierst du dich gegenüber einer solchen Entwicklung?

LH: Ich denke überhaupt nicht über Hollywood nach (*lacht*). Aber es ist auch egal. Ich tue ganz einfach das, von dem ich denke, daß es notwendig ist. Viele Leute aus der Filmindustrie Hollywoods arbeiten für mich. Der Kameramann Hiro Narita, der James and The Giant Peach und einen der Star-Trek-Filme drehte. Redakteur ist Bob Dalva von Jimanji and Black Stallion. Sie sagten, sie arbeiten mit mir, weil so etwas in Hollywood nicht entsteht, sie aber der Meinung sind, daß es auch dort entstehen sollte.

GN: Der Film bringt viele Techniken zusammen. Du hast auch 35 mm und Betacam-Digitalvideo benutzt. Es scheint so, als ob es für die Techniken, die du in »Conceiving Ada« benutzt, überhaupt keine Vorläufer gibt? Welche anderen technischen Innovationen hast du durchgesetzt? Wie ließ sich zum Beispiel dabei die Kameraführung bestimmen?

LH: Als wir anfangen, wußten wir selbst nicht, was möglich war oder nicht. Die Kamera mußte befestigt werden. Sie war also vollkommen unbeweglich. So mußten wir alle Zooms und Einstellungen von Gesichtern in der Postproduktion machen. Beim nächsten Mal weiß ich dann mehr.

GN: In einer Berichterstattung während des Filmfestivals von Toronto wurde Tilda Swinton als »Herz der High-Tech-Produktion« bezeichnet. Ist das nur eine triviale Alltagsmetapher aus den Massenmedien?

LH: Nein. Das haben sie dem Drehbuch und dem Film entnommen. Sie spricht im Film davon. Sie sagt, daß sich in der Maschine von Charles Babbage ein mechanisches Teil befindet, dem die Seele fehlt. Es braucht eine Seele, ein Herz (*lacht*).

GN: In einem Kommentar zu deiner Arbeit »Room for One's Own« hat Margaret Morse gesagt, daß heute Ideen wie »Einheit des Selbst«, »Individualität« und »Identität des Subjekts« in fast allen Feldern unter Streß geraten.⁵ Es gibt dein »Elektronisches Tagebuch«, den Film »First Person Plural« (1984–95, 90 Min.). Du sprichst darin mit vielen Stimmen? Sind auch entfremdete Stimmen darunter?

LH: Ja. Ich denke, wir tun es alle. Es geschieht ständig. Auch in meinem Tagebuch gibt es natürlich entfremdete Stimmen. Vermutlich sind auch bei mir entfremdete Stimmen dabei.

GN: Als ich das Tagebuch zum ersten Mal sah, hatte ich ein Verständigungsproblem. An einem bestimmten Punkt redet ein Freund, ein Schwarzer, von dem du sagst, daß er Krebs hätte und sterben würde. Du sagst auch, daß du selbst einen Hirntumor hattest und zeigst ein Röntgenbild. Später zeigst du wieder ein Röntgenbild und erzählst von einer Spontanheilung. Hast du die Röntgenbilder im Sinne von historischem Beweis, im Sinn der Produktion von Wahrheit benutzt?

LH: Ja – alles ist wahr. Ich war wirklich krank und bin gesund geworden. Alles in den Tagebüchern entspricht der Wahrheit. Aber eine Menge Leute denken, daß ich Dinge erfinde. So ist es nicht. Und es muß auch nicht sein. Das Drama spielt sich schon von ganz allein im Alltag ab.

GN: Auch in der Literatur gibt es spezielle Techniken, die die Stimme einer Person in vielfache aufteilen, in Lateinamerika, Mexiko, Kolumbien, Portugal, um nur einige Länder zu nennen. Du benutzt das Aufsplitten von Stimmen in den Neuen Medien als Stilmittel. Hat dich dabei auch Kenntnis von Literatur und Erzählung geleitet?

LH: Nein. Überhaupt nicht. Wenn mich irgend etwas in dem Sinne, wie du vermutest, beeinflusst hat, dann waren es Jean-Luc Godard und Kaja Silverman, ihre Theorie zu den Stimmen von Frauen im Kino, ihr

Buch *The Acoustic Mirror*.⁶

GN: In den 70er Jahren hast du einmal gesagt: »Selbst die Religionen zeigen Interesse am Unsichtbaren des Körpers.« Was ist »das Unsichtbare des Körpers«?

LH: Seltsam, was ich damals so alles gesagt habe. Es ist aber dennoch wahr. Vielleicht ist es der Geist des Menschen. Oder die Seele, das, was verloren ist und darum zum Transzendenten wird.

GN: Was ist die Zukunft des Körpers?

LH: (*lacht*) Er sollte, denke ich, auf der Erde bleiben.

1 Lynn Hershman, Lorna (1979–83). *The First Interactive Laser Video Artdisk*, 16. Oktober 1984.

2 Lynn Hershman hat 52 Filme und Videotapes produziert. Dazu gehören u.a. »Virtual Love« (So gut wie Liebe, 75 Min.), ZDF/ARTE, Kleines Fernsehspiel, Mainz 1993; der erste Teil der Trilogie »Love Stories for the 90ties« (Liebesgeschichten der 90er), die sie 1994 mit »Twists in the Cord« (Schlingen im Netz, 55 Min.) fortgesetzt hat und 1997 mit »Conceiving Ada« (75 Min.) ihren Abschluß fand. Außerdem entstand 1996 »Double Cross Click Click« (30 Min.) für den ARTE-Themenabend »Konfusion der Geschlechter«. Für Herbst 1998 ist in Vorbereitung »Navigating The Millenium. Stories From the Edge of the Century«, ZDF/ARTE.

3 Vgl. Oskar Bätschmann, *Der Geschossene Moment*, in: *Edouard Manet. Der Tod des Maximilians. Eine Kunstmonographie*, Frankfurt/M., 1993, S. 96 ff. – »Es leuchtet ein, daß solche Verfahren und diese Instrumente in der Form von Schußwaffen zu Ausdrucksweisen wie »ein Bild schießen« und »Schnappschuß« geführt haben.« – Etienne-Jules Marey entwickelte seit ca. 1888 das Verfahren für Aufnahmen vom Vogelflug (12 Bilder pro Sekunde), nachdem bereits Enjalbert 1882 einen »Photorevolver« konstruiert hatte.

4 Perry Kivolowitz und Garth Dikkie erhielten 1997 den Oscar für das mit »Elastic Reality« verbundene »Technical Achievement«. Vgl. Gundolf S. Freyermuth, *A Cyberstar is born. Wie das Kino durch den Computer vom abbildenden Medium zur bildenden Kunst wird*, in: *Frankfurter Rundschau*, 9. Oktober 1997, S. 7.

5 Margaret Morse, Lynn Hershman: *Virtually Yours*, National Gallery of Canada, Ottawa 1995, S. 8.

6 Bloomington: Indiana University Press, 1988 [Eine Studie zur weiblichen Stimme in der Psychoanalyse und im Kino].

176